免责声明

邪恶 Aogu 合나다 小组

3DM-SMV

杂志信息：

名称：电子游戏软件 VOL.313

作者：aogu1234

制作软件：Adobe Acrobat X pro

制作时间：2012年3月28日

页数：82页

爱一个人真的很辛苦。

PSV上市倒计时，掌机新时代全面降临。

定价 7.80

TP4

GAME SOFTWARE

电子游戏软件

VOL.313

汤米漫画专栏
随风而逝的"雪"

■时下热门攻略集合■

《战国BASARA3宴》
仲间装具全攻略

《双重国度 白色圣灰女王》
合成列表全收录

《初音DIVA计划extend》
歌姬扩展攻略

《跨过我的尸体》
重制交神攻略

PlayStation Vita售前预热
硬件、功能、游戏相关资讯一网打尽

彼德·摩尔访谈：50年的努力终见成效

■特别策划■

游戏周边进化论
近30年间的游戏控制器变革大观

2011年12月下
VOL.313
ISSN 1006-5032



■无双报道■ 勇者斗恶龙10 / 街头霸王X铁拳 / 机战OG 魔装机神2
机动战士高达 极限VS / 铁拳3D精华版 / 机动战士高达 木马的轨迹
真三国无双NEXT / 御姐玫瑰Z神乐 / 火影忍者疾风传 究极风暴 世代

每一部新掌机上市之前，玩家们总是心痒难耐地在倒计时，新掌机的上市，到底是会引起一番震动？还是引起一番震动？还是引起一番猛烈的震动呢？在这个快节奏的社会，新掌机总会代替老掌机，而它们也会慢慢变成老掌机，最后被取代，恒久不变的，却是他们给玩家带来的那一份感动。随着新掌机而来的，还有两大掌机厂商之间那硝烟弥漫的战争，双方会进行怎样的交火呢？这一切都让玩家睁大了眼球，充满期待。

虽然广大玩家都对这部即将面世的主机比较看好，但是也有满怀热情的期待之后，得到的却是让人瞠目结舌的结果。到底会怎么样还需要时间来证明。

下面就让大家随着小编们的介绍，来看一看这部即将上市的新掌机在横空出世前的最后一次综合拉练吧。



★PS Vita发售前回顾

2011年1月27日，SCE在其新闻发布会上公布了PSP的后续机，当时新掌机并非PSP2而被暂时命名为“Next Generation Portable”，简称NGP。官方宣称玩家在新掌机NGP上，将获得超越PSP和PS3的游戏体验，并享受到与现实联动的革新游戏。

在那次的发布会上，Capcom的游戏制作人竹内润还现场用NGP演示了PSP版的《怪物猎人P3》。第三方在现场为NGP演示的游戏包括了世嘉的《如龙4》和Konami的《合金装备4》等等。

2011年6月7日，SCE发布了新一代便携式娱乐系统（代号：NGP）的正式名称为PlayStation Vita (PS Vita)。PS Vita的Wi-Fi版本在日本定价为24980 円（含税），在美国和欧洲分别为249美金和249欧元。3G/Wi-Fi版本在日本定价为29980 円（含税），在美国和欧洲分别为299美金和299欧元。

“Vita”在拉丁语中意为“生活”，标志着PS Vita将带领人们超越现实与娱乐的疆界，改变日常生活的方式，将游戏娱乐与现实体验融为一体。

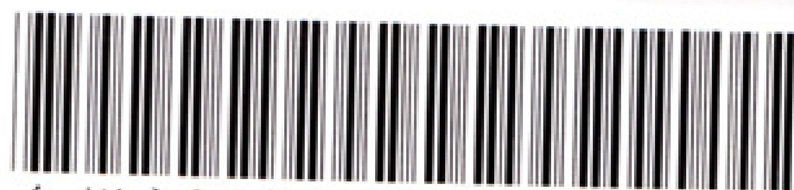
PS Vita机身正面配备了一块亮丽的5英寸多点触摸有机EL显示屏，与机身背面的多点触摸板组合使用，玩家可以通过“触”、“抓”、“追”、“推”、“拉”的立体操控，享受到直接触摸游戏世界的全新娱乐体验。同时，PS Vita还配备了左右双摇杆，大幅提升了操作性。SCE预定首发的游戏包括《神秘海域：黄金深渊》、《VR网球4》、《真三国无双Next》、《大众高尔夫6》、《山脊赛车》等26款，并将在全球游戏软件开发商的支持下，不断的丰富游戏种类，开创全新的游戏方式。

PS Vita不仅支持Wi-Fi，也支持3G网络连接。通过各种网络应用，玩家们可以在日常生活中与其他用户“相遇”、“相连”、“发现”、“分享”、“游戏”，在互动中创造无限可能。2011年1月27日，SCE发布了第一个PS Vita标配的网络应用“near”。该应用可以通过确认用户本人现在的位置信息，让用户得知附近的其他玩家在玩什么游戏。用户还可以在PS Vita上追溯自己的足迹，看看当时在同一地点的其他用户都玩了哪些游戏。“near”的其中一个功能“gift”可以让用户与附近的玩家分享游戏中的人物服装、武器、宝物等道具，在游戏中增加了互动社交的乐趣。

此外，PS Vita将预装一个新开发的应用程序“party”。通过“party”功能，多个玩家可以进行语音或文字的在线交流，不仅在协作通关或对战模式中可以密切沟通，在各自玩不同游戏时或者浏览网页时也可以随时互动，这是在便携式娱乐系统中的全新应用。通过“party”提供的多人沟通功能和“near”提供的超越时间和距离限制共享游戏信息的功能，PS Vita的用户可以充分享受网络互动娱乐。

PS Vita配备了教学应用程序“welcome park”，帮助那些不熟悉全新操作界面的用户们快速上手。通过这“welcome park”，用户们可以很快习惯前后双触摸板带来的立体操控感受。

SCE将于2011年底发售PS Vita，大力拓展便携式游戏机市场。



★PS Vita详细规格



●CPU
ARM® Cortex™-A9 core（4核）

●GPU
SGX543MP4+

●尺寸
182.0 x 18.6 x 83.5mm

●触摸显示屏
有机EL显示屏（5英寸16:9、960×544、约1677万色）、多点电容触摸屏

●背面触摸板
多点电容触摸板

●摄像头
前后摄像头各一
帧率：120fps@320x240(QVGA), 60fps@640x480(VGA)、分辨率：最大640x480(VGA)

●声音
立体扬声器、麦克风

●传感器
6轴传感器（3轴陀螺仪、3轴加速度）、3轴电子指南针

●定位
GPS（仅限3G/Wi-Fi对应版）、 Wi-Fi定位服务

●按键
PS按钮、电源按钮、方向键（上下左右）、动作键（△、○、×、□）
L、R键、左、右摇杆、START键、SELECT键、音量+、-按钮

●无线通信
手机网络通信机能（仅限3G/Wi-Fi对应版）、EEE 802.11b/g/n （n = 1x1）基准（Wi-Fi）
Bluetooth® 2.1+EDR基准（A2DP/AVRCP/HSP对应）

●接口
PlayStation®Vita卡带插槽、记忆卡插槽、SIM卡插槽（仅限3G/Wi-Fi对应版）
多功能接口（USB数据传输/电源/声音输入[单声道]/声音输出[立体音]/声音并行输入输出）
耳机/麦克风接口（声音输入[单声道]/声音输出[立体音]）、附件接口

●电源
锂离子电池（本体内藏）、AC交流电源适配器

●支持格式
音频　MP3 MPEG-1/2 Audio Layer 3、MP4 (MPEG-4 AAC)、WAVE (Linear PCM)
视频　MPEG-4 Simple Profile (AAC)、H.264/MPEG-4 AVC Hi/Main/Baseline Profile (AAC)
图像　JPEG (Exif 2.2.1), TIFF, BMP, GIF, PNG

●功能

可触控屏幕
NGP使用高敏感度的可触控式OLED屏幕，支持16：9，分辨率为960X544，是PSP（480X270）的4倍，相当震撼，同时机身背部的多点触控板与正面OLED屏幕大小一致，并且同时支持触控和按键操作。

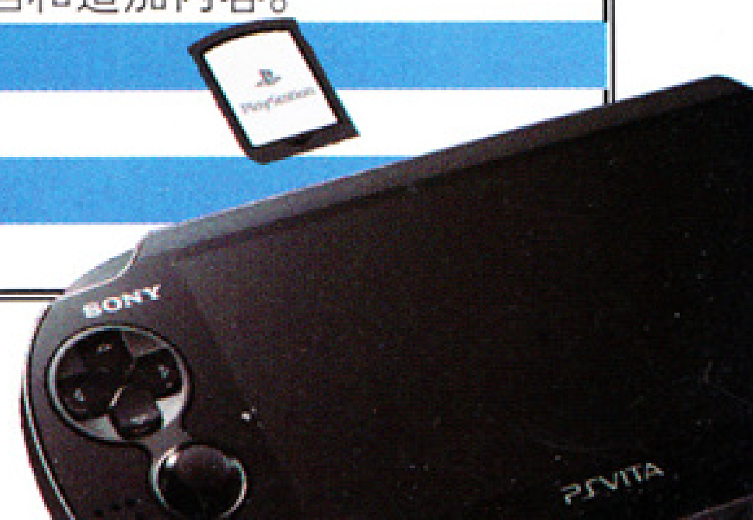
更多情报获取
为了让更多的玩家享受到游戏的乐趣，促进更广泛的交流，所有游戏都支持LiveArea™，玩家既可以通过网络获得来自游戏厂商的最新情报，还可以看到同一游戏其他玩家的达成情况，实时更新。通过Near服务系统，可以显示以玩家为中心，一定范围内的NGP上在进行什么游戏。

四核&3G
NGP采用了基于ARM® Cortex™-A9架构的四核处理器，支持3G网络，使玩家可以在更多的地方连接网络。同时还支持WiFi无线局域网、提供蓝牙并具有GPS导航功能。

专用卡带
NGP使用的游戏媒介由PSP的UMD变为小型闪存式卡带，据称在未来还有进化可能，以适应大容量游戏的需求，卡带可以直接保存游戏存档和追加内容。

向下兼容
NGP可以通过索尼新发布的PlayStation Suite平台兼容初代PlayStation游戏，而且还可以向下兼容所有以下载方式发售的PSP游戏。

六二二配置
新掌机NGP支持六轴感应；在原PSP左摇杆的对称位置设置了右摇杆，使新掌机成为世界第一个双摇杆掌机；配备了前后双摄像头。



PS Vita——制作人访谈、吉田修平访谈

板垣伴信



《忍龙》系列、《死或生》系列制作人，新作《Devil' S Third》开发中。

切勿以固有观点看掌机

E3上玩了，很NB的机子。看了介绍机能的文字，最揪心的就是"掌机机能直逼360和PS3"这段儿了，这俩可都是现役主机。游戏史上恐怕也是第一个吧？虽然我目前只做过一款掌机平台的游戏，但是我对掌机的看法一直在与时俱进。纵览现在的游戏业界，掌机的地位已经发生了翻天覆地的变化。抱着"不过就是个掌机罢了"这种观点的家伙，我想你也不会真正理解家用机的秘奥。

名越稔洋



《龙如》系列制作人，最新作PS3平台的《龙如OF THE END》正在热卖。

期待PS Vita激活市场

看了机能和价格后，我能感受到厂商的干劲和诚意。不但游戏画面宽广，而且十分精密。掌机的存在依托是什么？制作方对PSV有什么好点子？玩家想在新掌机上实现什么？将这些都考虑周全的话，一定错不了。让游戏的乐趣能够不问外在因素以直线形式传播开来，如果有那样的平台……而且，主机如果对市场产生刺激的话，激活市场不管对哪一方都是一件利好的事情。

竹内润



《失落的星球》、《鬼武者》、《生化危机》系列的世界级制作人。

游戏店也看好PSV

与以前的掌机相比更具有可塑力，我想这是它最大的魅力所在吧。操作简单、静电容量的应用使得反应速度更加灵敏，作为掌机，已经真的很完善了。连3G环境方面的应用也非常高，让人不禁感到这是款"机能全入"的豪华掌机。假定游戏媒介的读取速度更高、内存也趋向大容量进化，那么这掌机真的无懈可击。就冲这无懈可击，玩家简直没得还嘴，游戏店老板们也都站在PSV这边。

小野义德



《街霸IV》、《街霸X铁拳》等游戏的制作人。

便携让它更具乐趣

给我的印象就是把家用机、掌机能做到的全弄在一起了，这主机。在E3上发表《街霸X铁拳》的时候，我觉得这游戏上有很多要素都是呈现在家用机上的，但是随着制作的深入，我越来越觉得掌机平台也很适合我们这《街霸X铁拳》，而且我们真的想和这款主机一起并肩作战。3G、Wi-Fi、GPS以及PSN，简直像梦一样。SCE，给我一个一起努力的机会好不好？双剑合璧，更加强大。

小林裕幸



参与过《生化危机4》、《战国BASARA》等游戏的制作，CAPCOM著名制作人。

期待正反触控带来的惊喜

5英寸有机EL屏真的非常漂亮，能绽放游戏本身的魅力到极限的主机。不管从哪个角度看游戏都木有问题，玩家也可以以各种体位来进行游戏。正反面触控会给游戏带来怎样的变革，我很期待。摇杆的设定也让一定可以动作游戏的精细度更加准确。对我个人来说，到底要在这个平台上做什么游戏呢？总之要在3G/Wi-Fi上多下功夫才行，不管怎么说，值得好好思量一下。

内田明理



《心跳回忆》、《LOVE PLUS》系列制作人。《新LOVE PLUS》制作中。

被有机EL屏震撼到了

作为我的立场，双面点触的操作让制作方的梦想更容易实现。《LOVE PLUS》、《心跳回忆》的粉丝们来劲了，因为更容易触控了。说起来，最震撼的还是EL屏。不过没亲眼见到真东西的话还真不能体会我当时心里的感觉。亮度、解析度真的是没治了，光是看屏幕就产生"这辈子也值了"的想法也不一定。如果是动画卡通角色的游戏一定更能表现游戏的主题，我非常期待主机的上市。

鲤沼久史



《高达无双》、《北斗无双》系列等话题作的制作人，也是3DS专用游戏《战国无双chronice》的制作人。

诚意的SCE、背面触控的时代来了

第一眼看见这机器的时候，产生一种"虽然小但是真棒啊"的想法。比PSP上了一个台阶，真的真的，在触控这点上，不仅是正面，背面也有安装，让人震惊。我觉得这主机上应该能诞生出新感觉游戏没有错。摄像头、陀螺仪的加入，也让人看到SCE的诚意。作为对应3G的主机，使用通信对战，相信玩家们会进一步体会到联战的乐趣。能够制作应用到PSV机能的游戏，我倍感荣幸。

日野晃博



Level5社长，参与了《雷顿教授》系列、《闪电十一人》系列等多款人气作品的制作。

比肩家用机的性能正是PSV的魅力

在我们这个下载为主流的网络时代，PSV的机能真的非常期待。制作人也都摩拳擦掌想在这个新主机平台一展身手呢，单就上战场之前的士气来看，制作人们创作出很有意思游戏的可能性会很高。我们很多人都觉得，虽然说是掌机，但是有比肩家用机的机能，这正是PSV的魅力所在，我个人觉得，能够活用新掌机性能的游戏一定会层出不穷、如雨后春笋般涌现。让我们大家拭目以待吧。

三上真司



《生化危机》系列制作人。现正在研究适合世界市场规模的游戏。

我能感受到那脱胎换骨般的进化

我本人虽然还没有机会在第一时间看到这款掌机……但是我已经真切感受到那种赤果果的诚意，以及这款新主机那脱胎换骨般得进化。新掌机的发售价格更是光芒四射、晃得人睁不开眼，不过最让人抻脖子等着、期待有加的就是3G这方面的功能了，可能也会让更多的玩家因为3G设计的加入而选择毫不犹豫地破费吧。这么一来的话，也是个很不错的卖点。嗯，值得思考的看点有很多。

寺田贵信

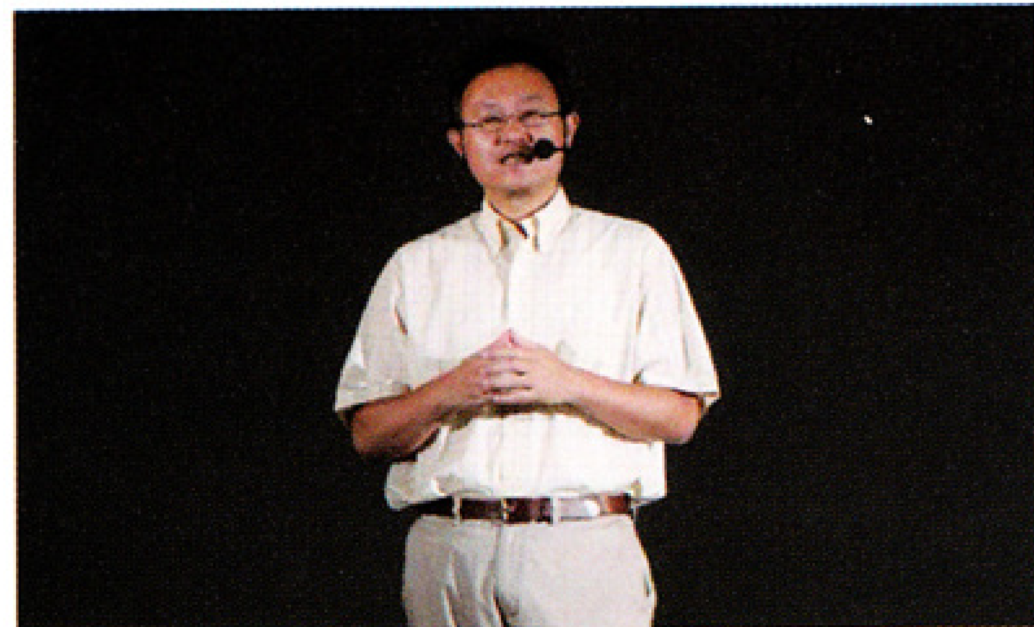


人气游戏《超级机器人大战》系列制作人。

就冲这主机我都想转型做动作游戏了

我个人就在一直期待PSP的后续机，当它真正出现的时候，忽然有了一种"哎呀终于来了"的想法。我作为一名普通玩家，等到PSV出现还得有一阵子。PSP其实已经改变了很多掌机上的要素，那么PSV会不会也有这种颠覆性的属性呢？机能姑且不说，发售的价格居然在30000日元以下，这点让我惊了。和PS3的联动这点也让我产生了兴趣，所以不只是《机战》，我有心做几款动作游戏了都。

★SCE全球工作室总裁吉田修平访谈★



PlayStationVita所开拓的世界

随着PSV发售日的临近，新掌机的相关情报也越来越被玩家所熟悉，然而，在掌机还没有上市之前，总是有不少玩家抱有这样和那样的疑问，针对玩家比较关心的问题，日前，担任SCE全球工作室总裁的吉田修平先生接受了记者的采访，就一些玩家普遍关注的问题进行了一次全面彻底的大回复。请大家关注接下来的报道。

●随新主机首波发售的游戏情况

——PSV的首发游戏真多啊，怎么会这样？

吉田修平：表示我应该自豪地说我们的ps vita开发环境相当成功。为什么这么说呢？因为从厂商决定开发到游戏上市这段开发周期很短！而且我有看过几个厂商当初的游戏原型，经过几个月的时间就有了"投胎换股"那样大的飞跃。即使是我身边的公司同事，使劲想也不会想到首发游戏居然能达到26款。

——您的意思是PSV平台游戏的开发时间会很短喽？

吉田修平：在首发游戏中的大部分都花费了相当长的时间，不过这其中也包含测试主机的任务，也就是说这些首发游戏更慢一些，以后开发的游戏，用你的话说就会相当快了！期待。

——首发游戏确实很棒，但是也有玩家对日后的游戏发售情况表示担心，真的！

吉田修平：在今年的东京电玩展上，我们展出了很多游戏，但是因为"地方不够"还有很多没有展出。首发游戏只是这很多游戏中的一部分，有不少已经开发到了一定程度，简直呼之欲出。别担心！真的！

——记得TGS上曾透露过，公开招募一些玩家进行试玩。

吉田修平：我们非常想招待、并让那些确实打心里喜欢游戏和关心新掌机的玩家来试玩，因为这些核心玩家在体验过游戏和主机之后会提出很多针对性意见，还真像那么回事的。而且他们还会在各自的微博、论坛里发表感想，可以说你怎么对别人、别人就会怎么对你。当然除此以外也有很多扎堆儿的围观群众，光是看到图片就会呐喊的话，我们也对此也表示高兴。

●PSV上网付费问题

——3G上网付费方案也出台了，以上网时间长短来区分的做法，是怎么想出来？

吉田修平：传统的付费方案对依靠零花钱上网的孩纸们不公平，因为使用网络的流量不同，有的只是和好友交换情报，有的则是下片和看图儿，针对这点我们和日本地区的网络大拿们商榷，最后确认了这个方案。这个方案的好处之一就是对那些只是用新掌机上网更新游戏资料、交换游戏情报的核心玩家很公平。

——这样的话，是不是有的游戏也需要一直保持上网联线的状态啊？

吉田修平：没有错，如果是"在线游戏"的话，当然这种付费方式有点贵（相对比包月来做比较），所以说以时间长短区别付费的方式只是一种，在新掌机发售以后，我们还会观察一段时间，会与时俱进随时进行调整。毕竟有需求就有市场，随着游戏类型的百花齐放，想挣这部分钱的日本网络运营商们也会针对这块儿用户进行调整，我们会第一时间提出相应的要求，妥妥儿的。

——简单的概括，就是需要的时候连线，不需要的时候断开？

吉田修平：没错，玩家可以根据自己的情况，设定每隔几小时上线更新资料，也就是所谓的"小额付费"服务。

——假设这么说好了，要是出现了"需要一直连线才有办法让玩家乐在其中"的游戏，就会出现对应这种需求的资费方案，请问是这样的意思吗？

吉田修平：我认为这点相当值得我们去思考。当然，应该也有一些玩家会沿用现有的定额资费方案，不过恐怕应该也有不少玩家会抱持着"这样的话费用太昂贵了"的想法而无法下手购买吧。

●PSV所特有的技术娱乐

——接下来想代表围观群众向您请教TGS基调演讲重一些费解的内容。您在演讲当中发表了两项和AR有关的技术，首先想问您"Wide AR（广泛围扩增实境）"究竟是什么样子的技术呢？召唤技术帝~

吉田修平：（技术帝附体）打个比方，将6张卡片平放在桌子上面，摄像机一次只能让2、3张卡片入境，不过只要朝着左、右方移动摄像机，就可以照到全部6张卡片。在这个时候，主机会持续记住包含没入镜范围在内的所有AR成像，并以连接起来的状态来呈现这个空间，就是这样的技术。这如果不是靠PSV的处理器，就甭想做到。

——是不是从理论上来说，这就跟我们一般听到的AR应用技术是相同的东西呢？

吉田修平：就是用这个技术，不过同时要感应几个物体，并针对一个大范围进行扫描，应该就是这样。

——原来如此。那么另一个"Markless AR（无标记扩增实境）"，是从其他理论中衍生的技术吗？

吉田修平：嘿嘿，如果是运用标记的AR技术，就得预先在游戏里面设定标记的形状、大小等相关情报。所以说，在主机发现标记的时候，就会自动进行"看起来有这么大的标记，就代表差不多有这样的距离"这类计算；但是相对的，无标记扩增实境则没有这样的情报。那么，这样的技术又是用什么方式来处理的呢？当我们移动摄像机时，即使是拍摄同一个位置，所用的角度也会有所差异，这时候主机就会进行比对，找出诸如物体角落这类比较辨识的位置，也就是该物体的"特征"，并将这些东西当成AR标示，然后在该处建构出一个3D空间。

——听您一解释，这技术还真惊人。

吉田修平：没错，是这样。这就是针对sony研究所、全球各地大学研究出来的技术进行各式各样调整，并将它加进PSV里面的技术。因为这是一个比较先进的技术，所以这个技术究竟能够发展到什么样，这点我们还不清楚。不过一开始比较容易出现的应对方式，是我在基调演讲上展示过的"让角色出现并进行移动"这样的做法。目前我们打算先听取游戏制造商的众多反应、意见，然后藉此来改良引擎。

——请问现在已经开始使用这样的改进技术了吗？

吉田修平：嗯。说不定使用无标记扩增实境技术的游戏很快就会出现了嗷嗷嗷。

——PSV跟PSP、PS3不同，摄像机是标准配备，看来活用AR技术的游戏热潮也会变得越来越高吧。

吉田修平：目前为止，尽管我在内置摄像机方面还没有做过详细的说明，不过其实这个摄像机是经过调整的，为了让AR更容易成像。AR究竟需要什么样的摄像机功能呢，应该说是快门速度吧？或者应该说是"能够清晰辨别每一张图像并加以撷取"的能力也可以。如果没有这项功能，画面就会在物体动起来的时候糊掉，而AR也就派不上用场了。还有一点，为了让摄像机在比较阴暗的环境也能够确实捕捉到画面，我们非常重视镜头的灵敏度。另外，我们也有将解析度压到最低限度，以避免在处理影像的时候对硬体造成很高负担。也因此，摄像机所具备的AR技术最高规格，是每秒可以进行120帧的摄影。关于这部分，我们是将过去在"EYE TOY"还有playstation Eye中研发出的AR专业知识直接活用在PSV当中。

——原来如此。比起追求拍摄美丽照片的功能，咱们反而更加重视"游戏所要用到的性能"，可以这样理解吧？

吉田修平：如果从这个角度来看，其实在感应器这类设备方面，我们也采用了很多性能优异的配备。关于这个部分，由于我们过去曾经因为PS MOVE而做过多到一言难尽的调整，淫词我们便将那个时候所获得的专业知识原封不动地运用在PSV上面。要是感应性能够好的话，使用起来的感觉就会变得截然不同，比如在《大众高尔夫6》环视周围风景时，要是稍有误差，或者画面歪掉的话，那么难得的好心情不就全部泡汤了吗？而且还会让玩家有"这样根本不能用啊"的碎碎念；不过，要是动起来相当安定，而且几乎没有误差的话，玩家就一定会抱持着"这个好厉害，用起来好有趣嗷嗷嗷"的想法。至于这个部分，我则是希望等游戏出了以后，玩家能够实际接触PSV来体验看看。

★神秘海域 黄金深渊★



在PSV的首发软件群中，绝对意义上的大作其实并没有几个，而在这为数不多的大作当中，《神秘海域 黄金深渊》应该算是最吸引玩家眼球的一款游戏了。本作由曾经手《抵抗 复仇时刻》与《虹吸战士》的Bend工作室开发，游戏继承了《神秘海域》系列的一贯风格，呈现给玩家的是奇妙的探险旅程和精彩的故事架构，以及德雷克那惊险刺激的攀爬等等，而且这次游戏还将配合PSV的独有双面触摸操作，设计出众多只有在PSV上才能实现的游戏理念。游戏中玩家将扮演初出茅庐的宝藏猎人奈森·德瑞克，与老友杰森·但丁以及失踪考古学家的孙女玛莉莎·雀斯一同深入中美洲丛林，探索险恶流域、寺庙遗址与石灰岩洞窟，寻找失落的传奇古文明城市，解开400年前西班牙探险队血腥大屠杀黑暗面之谜，踏入那传说中的“黄金深渊”。



《神秘海域》系列是PS3独占的大作，前不久刚刚发售的《神秘海域3 德雷克的骗局》也得到了业界和玩家的一致肯定，游戏甚至还得到了IGN五个满分的评价，目前系列的全球出货量已经轻松超越千万，而这次再全新平台上的全新尝试也让玩家充满了期待，不知道由新的制作小组创作的本作会不会同样得到大家的肯定呢？让我们拭目以待吧！



★大众高尔夫6★

《大众高尔夫》在日本被誉为“国民高尔夫游戏”，深受男女老幼喜爱，玩法简单但想要玩精还是很有挑战性的。作为PS系主机保驾护航的游戏作品，系列每作都有百万销量，可以说本系列是目前最知名的高尔夫球游戏。而这次的新主机首发软件中我们也看到了《大众高尔夫》的身影，最最让人兴奋不已的是这次的游戏可是正统续作《大众高尔夫6》！对于喜欢高尔夫游戏或者是休闲游戏的玩家来说，这绝对是个好消息，目前关于游戏的相关情报还不是很多，官网也只是公布了几名游戏角色，看来本作的神秘面纱是要保留到最后发售的时候才会得以公开了，本作日版游戏售价4980日元。

★忍道2 散华★

本作是继PS2的《忍道 戒》与PSP的《忍道 焰》之后，首款登上PSV平台的《忍道》系列最新作，由曾经手《天诛》系列与《侍道》系列的ACQUIRE开发，游戏继承了系列作品飞檐走壁来去无踪的忍者动作游戏玩法。

游戏背景设定在日本室町时代后期，故事叙述为了争夺一条家所统治的小国宇高多，邻国的赤目家与新兴佛教寺院势力阿无璃他发起了“宇高多之乱”，在乱事结束后宇高多取得了片刻的宁静，不过随即又被新一波战火所包围。这次的动乱起因于继承了一条家世袭家臣风天家当家的风天寅三郎久秀，他以东方大国芳穰家为后盾发动叛乱，沉寂的阿无璃他势力也如同呼应这次叛乱般再次蠢动。在此同时又有一个忍者村落被消灭，名为风华忍者的忍者集团，因为同胞的背叛而在一夜之间被消灭殆尽。虽然众人以为大火已经将风华忍者全都烧毁，不过实际上还是有一名忍者逃过一劫。幸存者的名字是“火祭之禅”，也是玩家要在本作中扮演的角色，我们将为了替同胞讨回公道而展开复仇之战！



玩家将在游戏中发挥过人身手，潜入敌人阵营执行各种隐密任务，运用一击必杀的犀利招式将敌人葬送于黑暗之中。游戏将活用 PSV主机独特的双面触控功能来提供便利的操作，比如正面触控来锁定敌人呼叫地图，或是运用背面触控来瞄准敌人投掷飞镖等等。在进行潜入时，玩家必须充分利用地形地物来隐蔽自己的身形，躲藏在屋檐上或转角后等视线死角处，同时极力隐蔽自己的声息，悄然接近碍事的守卫，在不被发现的状况下将敌人杀死。游戏继承系列作特有的忍杀招式“血祀杀法”，只要在不被发现的状况下接近敌人，敌人的头上就会出现代表“血祀预感”的闪光，此时只要抓准时机就可以施展一击必杀的血祀杀法，这也是忍者类游戏最拉风的地方了吧。最后值得一提的就是本作游戏还将会在港版PSV发售的时候同步推出中文版游戏，这个消息绝对可以帮本作游戏在国内市场增加很多人气。











★块魂VITA★

本作游戏是风格独特的滚球动作游戏《块魂》系列最新作，游戏继承了系列作品最具特色的滚球玩法，同时配合PSV主机独有的双面触控功能，让玩家通过正面触控来滚动团块卷入物件，背面触控来改变团块的形状，从一开始的小团块一路滚成拔山倒树的超巨大团块。游戏完全采用触控操作，以手指轻拂正面触控荧幕就可以控制团块移动、转向、冲刺、跳跃等动作，搭配以左右手食指两点向内推、向外拉背面触控荧幕的动作，来控制团块朝纵向变长、朝横向变扁，借以通过狭窄的缝隙或是一口气扫荡宽阔平面的物件，体验属于《块魂》游戏的独有乐趣，另外游戏主题曲《舞台上的团块》将邀请老牌歌手松崎茂幸演唱。

★真・三国无双NEXT★

本作是人气动作游戏《真·三国无双》系列最新作，游戏继承了系列作一骑当千的爽快手感，活用PSV多点触控与6轴传感器功能来提供直觉的操作，同时运用连线功能来提供玩家间的交流互动，具备因应硬件特性而生的独特内容。本作游戏模式包括依循三国志故事来进行的“演义模式”，以称霸中国全土为目标与其他玩家竞争的“争霸模式”，最多4人合作挑战各种任务的“共斗模式”，以及运用摄影机或动态传感器来游玩各种小游戏的“游戏模式”，其中争霸模式与共斗模式可透过连线功能多人同乐。另外游戏收录包括在《真·三国无双6》人气投票中获得冠军的王元姬，以及《真·三国无双6猛将传》新登场的郭嘉、王异与庞德在内，总计达65名登场武将可供选择。





“争霸模式”中玩家可以选择魏、吴、蜀、晋、他5个不同势力，以击败其他竞争势力统一整个中国大陆地图为目标，收集武将卡与武器，运用武将特有的政策来强化国力，通过战斗夺取领地。游戏中还有一个“编辑模式”，在这里玩家可以打造个人专属原创武将，原创武将可以在争霸模式与共斗模式中使用，可以设定的项目包括姓名、性别、脸孔、体型、防具、动作、语音、能力，通过提升阶级或是在争霸模式中攻占其他玩家领地来增加装备用配件，组合出更多变化。

本次游戏具备“意外战斗”特色，所谓“意外战斗”就是在战斗过程中，会突发性地发生需要触摸的操作。在普通战斗中会不定时适度发生，能给予战斗产生更多意外性和紧张感。游戏同时具备“触摸必杀技”，这是本作品登场的新必杀技能，当玩家集满并触发“破碎计量表”时，触控画面上的敌人、据点等可以发动超强力攻击，这将是超越无双乱舞的更加强力无比的范围攻击，可以瞬间毁灭敌人据点、一口气歼灭周遭广大范围的敌人。游戏另一特色是“单挑”系统，在特定的武将对战中，玩家会进入不同于普通对战的一对一决斗，这时游戏的视角会变换成类似第一人称的模式，玩家需要利用PSV的触摸等功能和对方武将展开单挑，使得游戏更加具有代入感。

本作绝对是PSV首发软件中数一数二的大作，届时估计首发入手PSV的玩家中有很大一部分人都会选择这款游戏作品吧，这其中就包括在下……

★山脊赛车Vita★

说到PS系主机最最忠实的首发软件是什么？那当然是NBGI的《山脊赛车》了，每次有新主机发售的时候，这系列总会在第一时间推出自己的新作游戏，而近几年《山脊赛车》可以说进入了一个瓶颈期，进化的东西不是太多，所以系列也在寻求新的发展方向以免流失更多的玩家群。这次的新作游戏《山脊赛车Vita》将会利用PSV主机的强大紧呢个，带给玩家更为鲜活炫丽的画面，魄力满点的音效渲染，最重要的还是更加刺激的极速快感，另外全世界的玩家都可以通过无线网络进行连线对战，从目前官方公布的游戏视频来看，本作的车体建模还算不错，但觉得不是最佳的，不知道真正上手之后手感如何，只希望这个带给我们无数快乐刺激的RR系列可以真的涅槃重生，一飞冲天！





★天启之王★

本作是以街机游戏《红莲之王》的世界观为基础所制作的动作角色扮演类游戏，以命运系于“亚尔卡纳石”的世界“七界”为舞台，玩家需要依靠剑与魔法与形形色色的敌人作战，成为真正的王者。主角为以“喀利优博特”这座城市为据点，接受各式各样的委托来让剧情发展下去。在城市里会有各种人物与设施，协助支持着主角的冒险活动。



故事中当主角醒来的时候，发现自己失去了记忆与力量，为了找回自己的记忆和力量，主角展开了战斗的旅程，而这场战斗的据点就是“喀利优博特”这座城市。在这个城市中会有形形色色的人物出现，主角将要借用他们的力量来展开冒险。散布在城里的设施在喀利优博特中，有可以接受任务的公会、以及用来购买道具的炼金术商店、道具店等多处设施，这些设施都可以供玩家自由使用。不过除了以上提到的这几处设施之外，喀利优博特也还有许多其他设施存在，其中也有需要玩家的实力先受到认可才能使用的设施。那么在游戏发售之前就让我们来看看这些设施都是用来干什么的吧！公会是提供玩家接受任务的设施，完成任务并使得自己的“公会等级”上升后，就可以接手难度更高的任务；炼金术商店是让玩家把任务中收集到的素材进行合成或加工，也就是生产道具的设施，在这里合成出道具店买不到的道具。道具店只要支付金钱就能买到道具，虽然价格比炼金术商店贵，不过当素材不够的时候来这里采购也是个方法。

游戏中驱除混沌的力量在进行任务时，有时会出现通往异界的大门，这座门会通往叫主宰守护者存在的区域。这里没有一定的实力还是不要轻易来挑战，不然会很打击人的……另外抢先购入购买《天启之王》套装版的玩家，只要使用包装内附的“SQUARE ENIX会员”点数登陆序号到网站上登录，就可以获得活动限定的大型电玩《红莲之王Re:2》用原创使魔卡，对于国内玩家来说这个东西的吸引力就要小很多了。





★地狱军团★



本作游戏游戏舞台设定在地狱上的几个浮岛，每个浮岛上都设置有监牢，若是违抗意旨的人全部会被关进监牢里，遭到魔神给予持续、永恒的折磨。要从监牢逃脱的方法只有一个，那就是消灭管理监牢的魔神，然后变成自己来统治这个浮岛。SQUARE ENIX 表示，玩家在游戏中身为地狱军团的团长魔王，率领上百只哥布林组成的军团，为了掌握地狱的霸权，目标就是要打败魔神。游戏强调为地狱风格军团动作内容，为全新的游戏内容，将支援 1 至 4 人游玩。

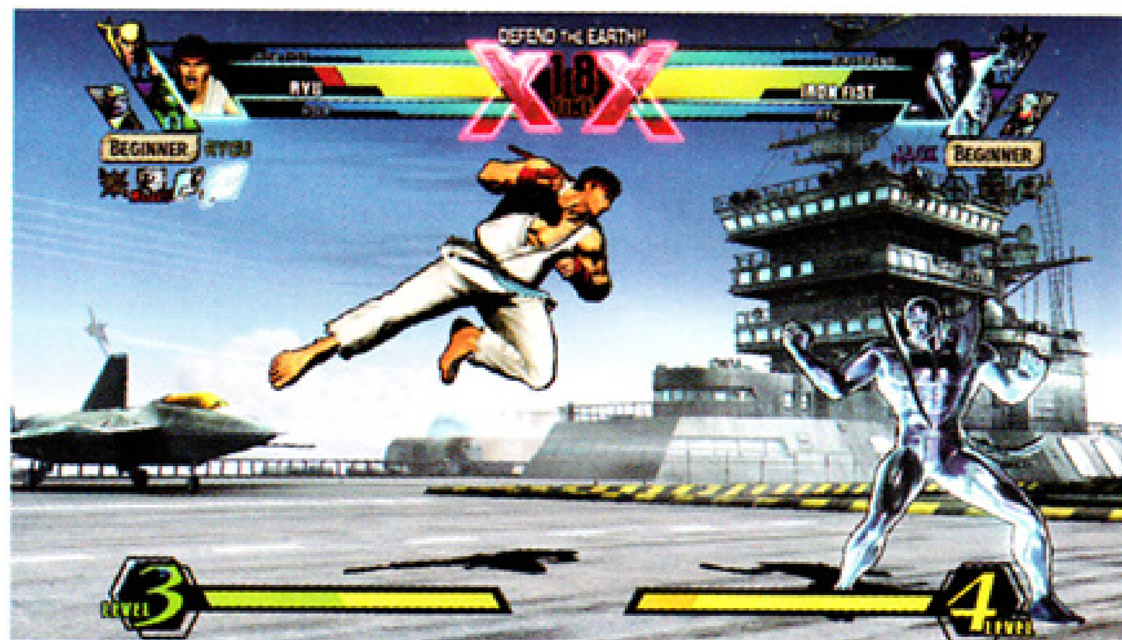
玩家可以见识到操作魔王率领百名哥布林组成的军团冲锋陷阵，对抗各种魔物喽囉与魔神头目的模样。哥布林分为战士、枪兵与魔法师 3 个兵种，战斗中玩家必须视战况灵活地操作部队移动、闪躲与攻击，变换各种不同特性的阵型来克敌制胜。在三段影片中辅以重金属充满地狱氛围的配乐，可以分别看到《地狱军团》中将现身的三种职业：擅长近身搏斗的「战士（Warrior）」将一只接着一只的跳到魔神的身上，再施展一齐攻击围剿屠杀魔神。以及拥有较长攻击距离的「枪兵（Lancer）」可投掷出长矛，刺穿在直线上的魔神。最后还现身了具有广范围追踪攻击的「法师（Wizard）」，可以看到在指定范围内聚气，以火球灼烤魔神。



★梦幻俱乐部Zero 携带版★

本作移植自2011年1月推出的XBOX360版，以具备纯洁之心方能进入的成人社交场所“美梦俱乐部”为舞台，玩家将扮演因缘巧合下成为会员的主角，在会员证有效的1年时间内，体验与风情万种的接待女侍饮酒交际的乐趣。PSV版的《美梦俱乐部》新增了“美梦俱乐部原创写真相片”服务，总共有100种不同图样的女侍写真相片可以收集。每份包装中会随机封入4张写真相片，买回来后会逼真呈现打开包装的拆封过程，让玩家体验未知与期待的紧张感。当玩家与女侍私约外出游玩时，游戏还加入了XBOS360版中没有的新服装，每位女性角色都有一件全新的衣服，而这次游戏中还会出现一只纠缠在主角身边的狗狗，它的名字叫“美梦犬”，虽然这只狗狗只是只在美梦俱乐部附近出没的野狗，不过很神奇的与主角同时获得俱乐部会员证，但是从它的长相来看可是一点都看不出它有什么纯洁之心啊……

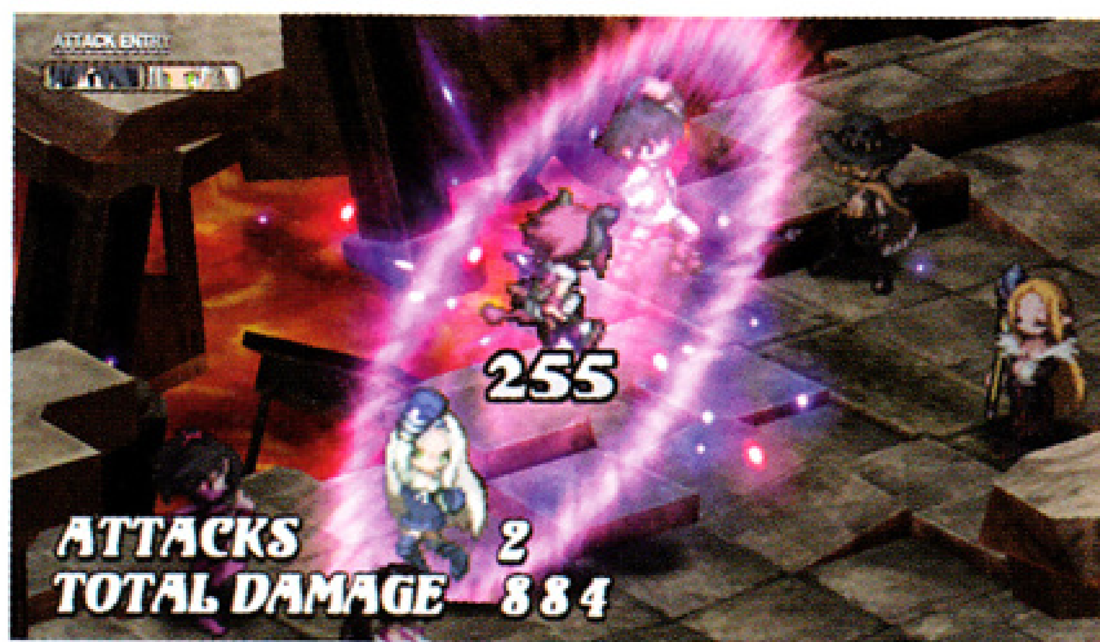
★漫画英雄VS卡普空3 终极版★



本游戏是结合了美国MARVEL漫画里的超级英雄与日本CAPCOM公司游戏知名角色在一起的乱斗题材游戏《漫画英雄VS卡普空》系列第3代最新作的加强版，完整继承原作全部游戏内容，并追加了12名新参战角色，使得游戏中可使用的角色总数达到了空前的50名，本次完全版游戏还调整了对战的平衡度以及强化了在线游戏模式。CAPCOM同时公布游戏中收录的全新在线模式“英雄&使徒”，在这个全新的模式中，玩家将投身保卫地球的英雄阵营或是获得行星吞噬者手下邪恶的使徒阵营，通过手机卡片来强化自身的各种能力，展开一场保卫与侵略之间的激烈战斗。

★魔界战记3 回归★

本次游戏是以《魔界战记3》为基础，增加了很多新要素的复刻版游戏。除了追加了很多全新的剧情之外，还追加两名新角色，并收录全部PS3版游戏的全部DLC内容。在《魔界战记4》中大受好评的特写系统也会在本作中出现，游戏还追加了新的魔法等。为了配合PSV主机的特性，这次复刻版的游戏中还加入了位置情报和触控等要素。在画面表现上并不会朝着重制为如同4代一样的高解像度，而是向增加游戏份量的方向制作，以后还会陆续推出本作的DLC以完善整个游戏故事。





这次游戏中新登场的露吉尔与丝缇拉两名角色，将分别由矢作纱友里和早见沙织担纲声优。游戏也收录了4段新的短篇剧情，分别是“测验争夺战斗篇”、“初恋!?超不良传说篇”、“邪恶学园文祸祭篇”、与“死立魔神学园篇”，在各篇中担任主角的角色也都不相同。游戏继承了系列特色，可以把队友举起来扔出去，还可以把人叠的高高的进行攻击官方宣称本作将是一款可以游玩1000小时以上的策略角色扮演类游戏，当然这个说法大家都清楚是真是假。【笑】

★VR网球4★

身为当今两大人气网球游戏之一的《VR网球4》，以其平易近人的操纵方式著称（击球只用到4个按键搭配左类比摇杆控制方向），加上丰富的小游戏，适合很多喜欢网球的玩家游玩。生涯模式中玩家将自创一名网球选手在世界巡回赛以大富翁棋盘的方式征战世界各地，随着生涯模式各项小游戏与巡回表演而累积经验值，逐渐提升4大项技能数值，可解开选手技巧的购买限制，购买后可随时装备出战，这个模式中不仅融入各地景点的特色球场也加入棋盘游戏的思考策略，使得长达四年的职业生涯中充满了乐趣，但是近几年的《VR网球》更多的是被人说成固步自封，因为这些系统在很早之前就已经引入，现在游戏除了出色的人物建模和手感之外，一直没有什么新鲜的东西加入进来，这也是这个游戏系列需要好好考虑的一个问题，当然抛开这个不说，作为一款掌机游戏，本作登陆PSV还是让玩家眼前一亮的，就目前看来游戏的画面堪比家用机，而且本作是绝对意义上的《VR网球4》，相比家用机并没有缩水什么内容，试想一下在掌机的小世界里感受网球的大世界，你还在犹豫什么呢?



★苍翼默示录 连续变换EX★



如今格斗游戏界谁能称雄?这个问题不好回答，每个人都会有一个属于自己的答案，但是如果我说《苍翼默示录》是如今2D格斗的超人气作品应该没人会反对吧。本作是《苍翼默示录》系列的第四款作品，画面表现将会以PSV的960×544像素分辨率为基准开发，将可以达到PSP版《苍翼默示录 连续变幻2》4倍以上的精细度。将完整收录目前营运中的街机版《苍翼默示录 连续变幻2》的内容，其中包含街机版最新追加角色“疯狂操偶师”雷利乌斯·库罗巴，还收录了家用版原创的新规则、新模式与新剧情，重编的《苍翼默示录》第1部故事与4名新角色的剧本，可与PS3版共享故事模式存档。强化家用版原创“深渊模式”内容，追加连线对战新，完整收录前作所有付费下载内容。PS3版与XBOX360版也会在同日推出，价格统一为5980日元。初回预约特典为收录游戏新配乐的《苍翼默示录 原声配乐集》，由《圣骑士之战》系列之父石渡太辅作曲。作为PSV首发游戏群中少有的格斗类游戏，喜欢格斗的玩家可不要错过了，估计这次游戏中依旧有让人抓狂的连续技地狱，一定要照顾好自己的PSV哦。



★真恐怖惊魂夜 第11位来访者★

本作游戏是1994年11月初次登场的《恐怖惊魂夜》系列最新作，以剪影描绘的人物在隔绝环境中所遭遇的杀人事件为主轴，让玩家通过不同的选择来展开不同路线的故事，本系列游戏曾在SFC、PS、GBA、PS2等平台推出过多款作品。本次新作预定在PS3和PSV双平台推出，游戏将回归系列作原点，彻底追求以玩家选择来决定故事分歧，展开多样化的深奥故事，让玩家体验“多重结局多重故事型”的有声小说类游戏的精髓所在，而且游戏中还会收录全新角色与全新故事。从这次官方介绍来看本作支持双人游玩，以及在线据称可以达到100人游玩，不过一直没有在线系统的本作让我们对这次的在线游戏部分充满了期待，不知道这样类型的游戏将会怎样安排在线模式，难不成是类似那种“天黑请闭眼”的游戏风格?这一切就让我们等到游戏发售之后再见分晓吧。



附：PSV日版首发游戏列表

发售日期	游戏名称	游戏类型	制作厂商
12月17日	神秘海域 黄金深渊	AVG	Naughty Dog
12月17日	大众高尔夫6	SPG	SCE
12月17日	苍翼默示录 连续变换EX	FTG	Arc System Works
12月17日	山脊赛车Vita	RAC	NBGI
12月17日	真·三国无双NEXT	ACT	KOEI TECMO
12月17日	漫画英雄VS卡普空3 终极版	FTG	CAPCOM
12月17日	魔界战记3 回归	SRPG	Nippon Ichi
12月17日	VR网球4	SPG	SEGA
12月17日	迈克尔杰克逊 梦幻体验	MUG	Ubisoft
12月17日	真恐怖惊魂夜 第11位来访者	AVG	Chunsoft
12月17日	地狱军团	ACT	Square Enix
12月17日	一级方程式赛车2011	RCG	Codemasters
12月17日	忍道2 散华	AVG	Spike
12月17日	怪物雷达	ETC	SCE
12月17日	黑暗任务 联盟	RPG	Ubisoft
12月17日	勇者记录	ETC	SCE
12月17日	网页三国志NEXT	SLG	AQ
12月17日	梦幻俱乐部Zero 携带版	SIM	D3 Publisher
12月17日	沥青都市 喷射	RAC	KONAMI
12月17日	块魂VITA	ETC	NBGI
12月17日	捣蛋小精灵	ETC	SCE
12月17日	NAX音乐播放器	MUG	Arc System Works
12月17日	天启之王	ARPG	Square Enix
12月17日	大家在一起	ETC	SCE
12月17日	麻将格斗俱乐部 新生全国对战版	TBG	KONAMI

揭秘PS Vita真实面貌的50个问答

通过上面的总体介绍与注目游戏纵览大家是否已经对PS Vita的各项情报已经有了一个大体上的认知了呢？相信随着了解的深入，大家心中也会对PS Vita的真相抱持着各种各样的疑问。接下来就让我们用问答的形式，帮助更为玩家更加深入浅出的知晓PS Vita相关的方方面面。

有关基本规格与版本等的问题

01 现在的预约情况？

A：日本的PS Vita预约自2011年10月15日正式开始。预约开始当日可见秋叶原等地的排队盛况。目前大多数店铺的预约已经结束，目前索尼正在考虑开始第二轮预约。国内的话则可以通过各种代购网站或是实体店预定。至于港版正式的预定尚未开始，由于发售日和日版相差无几，相信很快就有后续的消息了。除此之外，首发的32GB记忆棒出货量较少，目前预约上十分抢手，没有提前预约的话几乎很难预定到了。



02 PS Vita的基本规格是？

A：具体机器规格请参见前文所述内容。本机采用5英寸有机EL液晶屏，背面具有触摸面板，此外还有高性能摄像头以及其他各种感应器等等，拥有许多迄今为止掌机所没有的先进机能。与PSP相比Wi-Fi版更重约70克，而3G/Wi-Fi版则要重90克左右。

03 两个版本的不同之处是？

A：3G/Wi-Fi版的售价为29980日元，而Wi-Fi版的售价为24980日元，两者有5000日元的差价（港版两个版本则是2780港币和2280港币）。3G/Wi-Fi版本的特点如表格所述。两者之间最大的区别就在于是否支持3G通信功能了吧。此外还有一点需要注意的是GPS功能也是只有前者才有的。

不过由于国内并不支持日本以及香港的3G服务，所以在大陆玩家手中3G版仅仅只是贵而已。

3G/Wi-Fi版特征

●支持3G通信●GPS搭载

●比Wi-Fi版重20克

04 初回限定版都有什么？

A：3G/Wi-Fi版的初回限定版将会内含100小时+FOMA高速3小时的3G通信时间，以及相关的移动厂商手续费等都是免费的。当初回限定版卖完之后剩下的将会是赠送20小时的限定版。

当然，这些对于国内玩家几乎没有太大意义。

05 主机颜色如何？

A：12月17日首发的颜色只有水晶黑。不过在目前的各种展会中已经公开了各种七彩颜色的PSV展示，估计今后各种颜色版本PSV将会陆续推出。

06 不是3G/Wi-Fi版就无法通信吗？

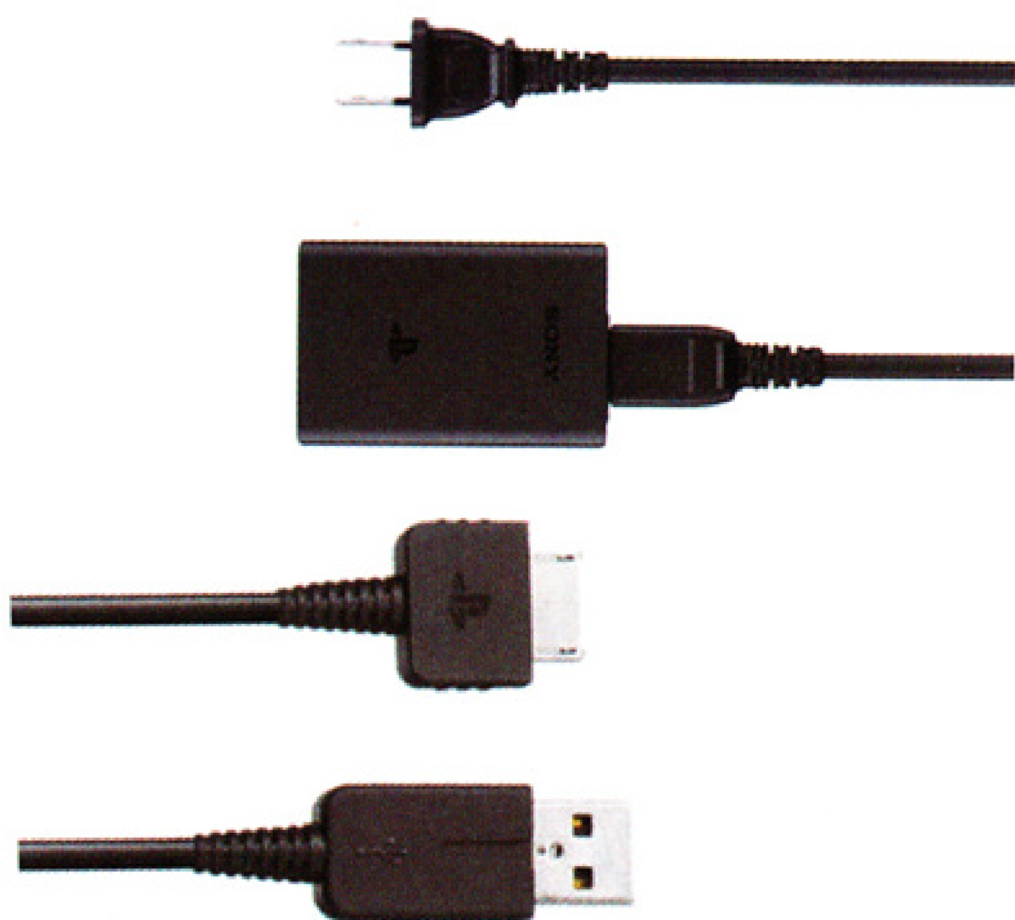
A：只有3G/Wi-Fi版可以使用3G通信进行网络连接。但是在使用无线LAN进行网络连接的时候则两个版本都可以使用Wi-Fi上网。当然，对于可以使用便携路由器与智能手机构建无线LAN网络的人们来说，Wi-Fi版不会存在任何的不便。

07 电池的续航时间是多久？

A：根据公式发表，不考虑使用环境的不同，一般来说进行游戏的续航时间大概是3~5小时，而播放动画时则为大约5小时，播放音乐时为大约9小时。相比PSP标准电池续航时间4~6小时来说会稍短些。比起上一世代的掌机来说，或许会需要更加频繁的充电。

08 充电如何进行？

A：电池充电需要使用专用的USB线连接PS Vita专用的交流充电器进行（两者都在购入本体时同捆，USB线接口为PS Vita专用接口）。从电池无残电至充满大约需要2小时40分。此外，使用专用USB线连接PC或PS3也可以进行充电，但这时则必须关闭PS Vita的电源。



09 画面亮度是否可以调整？

A：画面亮度是影响电池续航时间的一个重大因素。在短时间内无法充电的情况下最好尽量调低亮度。PS Vita同PSP一样可以对屏幕亮度进行调整，不过和PSP的分阶段式调整不同，PS Vita可以进行任意范围内的亮度调整。



10 是否可以使用睡眠功能？

A：方便快捷的中断功能是掌机必不可少的一个功能。PS Vita当然也同样可以简单地进入睡眠模式，方法与PSP类似，轻推电源开关即可。除去轻推开关之外，也可以在游戏中按下PS键回到LiveArea，令游戏进入暂停状态，这时可以进行PS Store以及好友、拍照等其他操作。但是若是开始其他游戏或进入动画播放器的话，则需要将之前游戏的游戏终止才行。

11 必须另外购入记忆卡吗？

A：目前既有不用记忆卡就能玩的游戏，也有必须使用记忆卡才能玩的游戏。不过若要使用下载机能相关的内容则必须要用到记忆卡了。如果要完全发挥PS Vita的所有功能最好准备一个足够容量的记忆卡为好。目前有四种容量不同的记忆卡发售，分别为4G的2200日元，8G的3200日元，16G的5500日元，32G的9500日元。想要下载游戏、软件等的玩家最好选择较大容量的版本，最为抢手的32G记忆卡目前似乎已被预约一空。

12 能否使用PSP的记忆棒与SD卡？

A：PS Vita对应的记忆媒体只有PS Vita专用的记忆卡，并不对应记忆棒与SD卡。此外专用记忆卡也无法使用普通的读卡器。想要将PSP内的音乐、图片等进行移动拷贝的时候则必须通过PC或PS3实行PS Vita的内容管理。

有关3G通信的问题

13 可以打电话吗？

A：虽然这里的3G通信指的是第3世代携带电话网，理论上可以实现手机一样的电话通话，不过很遗憾PS Vita并没有搭载通话功能，它的3G功能只用于进行数据通信。

14 3G的费用如何？

A：与手机3G采用月别话费不同，PS Vita的3G主要采用的是按时间收费的规则，目前有20小时与100小时两种套餐。当然也存在包月套餐，不过这些在国内目前都无法使用。

15 3G通信最初应如何开通？

A：只需3步：打开电源、选择语言、区域、日期/时间等、检索3G网络即可（仅限同捆SIM卡的初回限定版与限定版）。当然，在国内你不可能搜到日本的3G网络。

16 Wi-Fi与3G之间如何切换？

A：正如其名，3G/Wi-Fi版对应两种通信方式。由于Wi-Fi的通信速度更快，在拥有Wi-Fi网络环境的时候使用Wi-Fi能够获得更为快速舒适的上网体验。PS Vita两种通信方式间的切换是自动进行的。一般PS Vita会自动优先尝试进行Wi-Fi连接，如果无法连接就会转而进行3G连接。不过，在3G连接中不会由于发现Wi-Fi网络而自动切换至Wi-Fi连接。

17 会有主机自行接续3G的情况吗？

A：正如前述3G通信是按照时间收费的。然而有的应用会自动进行3G通信，如果想要避免这种不经意间连接网络的情况发生，可以在PS Vita的本体设定中将移动网络连接选项设为OFF。

18 能否在PS Vita上确认3G通信的利用状况吗？

A：可以在PS Vita上轻松确认3G通信的状况。只要启动主画面上的网络相关应用，选择"连接网络确认和变更契约"即可，可以藉此来查询当前的通信状况。

19 套餐的使用期限有多长？

A：包时套餐一般来说能够在限制的时间内进行通信，不过还有一点需要注意的是：这个套餐在可使用时间之外，还有使用期限的限制。其中20小时套餐为30天，100小时套餐为180天。如果超过这一期限的话就算上网时间还有剩余也无法再继续使用了。

20 如果终止契约是不是无法使用GPS？

A：对于只在3G/Wi-Fi版中搭载的GPS功能，在3G契约到期之后仍然可以使用。当3G契约结束之后，PS Vita会利用本体搭载的GPS取得位置情报，不过利用3G网络连接网络确定位置信息会较快而已。由于部分游戏会利用到GPS功能，这一设定十分的人性化。对于当前并不需要3G通信的玩家来说，为了GPS功能而买下3G/Wi-Fi版本，以防将来的不时之需也未尝不是一个选择。

21 续约的方法如何？

A：当3G通信的使用期限到期之后如果不在14天的更新等待期内续约的话就会自动解约。再次开通则需要通过专用的网站进行开通，之后会通过邮局快递等方式收到电信公司的新UIM卡。（对目前尚未有3G通信代理的国内来说此条尚待商榷。）

22 PS Store可以使用吗？

A：使用3G也可以登陆PS Store，当然也支持购入软件、DLC等操作，不过由于容量有限制，开始服务的最初3G通信只支持20MB一下的文件下载。

23 高速模式的使用方法？

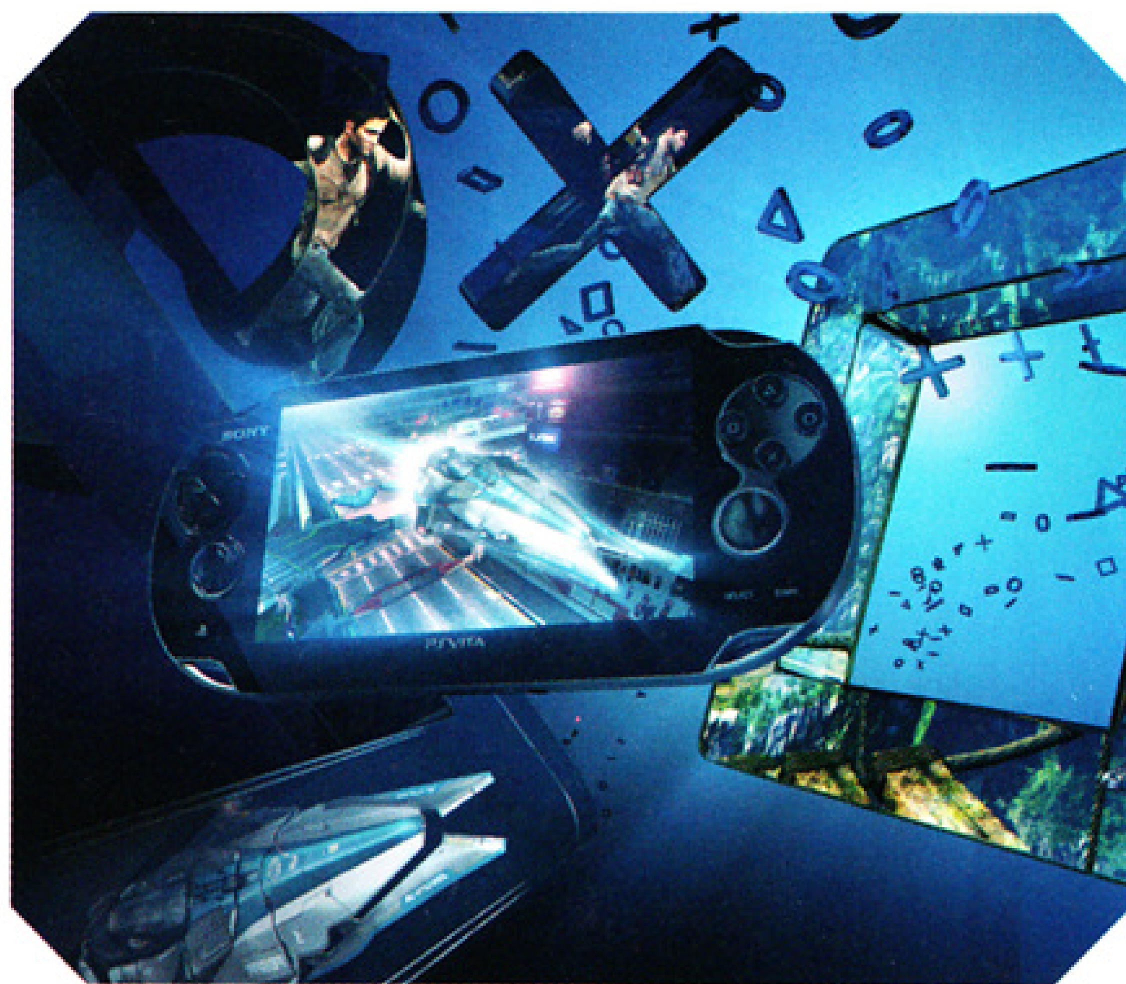
A：包时100小时套餐中包括3小时的FOMA高速通信模式，拥有下载14Mbps/上传5.7Mbps的高速网络通信环境。有关这一服务玩家可以自由进行切换。在数据定额套餐中，也有默认为FOMA通信的套餐存在。

24 在游戏中会在何种程度上使用3G通信？

A：在进行游戏时的3G通信使用会根据游戏的不同而有所差异。譬如说《大众高尔夫6》向网上发送游戏中的成绩、与朋友进行3G通信的回合制网上对战，《女神异闻录4黄金版》中向网上的友人发送求助短信等。

25 网络过滤是指？

A：网络过滤是3G网络服务公司为了防止用户进入有害网站的网络过滤服务预先设定的网站过滤功能。需要解除的时候需要持UIM卡及本人的同意文书到营业厅办理取消手续。另外，未满20岁的用户办理取消业务需要得到监护人的同意。（国情问题同上）



有关内置软件的问题

26 PS Vita的内置软件都有什么？

A：PS Vita作为SCE所提倡的"次世代携带娱乐系统"出厂之际便有14种内置软件，包括：Welcome Park、Party、Photo & Camera、Music、Video、near、网络浏览器、小组短信息、朋友列表、奖杯一览、PS Store、远隔游戏、内容管理、设定。此外还可更多有趣的软件可供下载。

27 网页浏览器的版本如何？

A：PS Vita搭载的网络浏览器对应Cookie、JavaScript（Ver1.7）、HTML5（部分功能）。不支持FLASH。因此使用到FLASH的页面与部分动画网站则无法进行阅览。不过这仅限于初期阶段的性能，不排除将来升级扩大对应范围的可能。

28 near是指？

A："near"是指根据位置情报收集周边的朋友以及其他PS Vita用户的信息，进而成为好友后享受多人游戏，进行各种交流的功能。

29 Welcome Park是指？

A：PS Vita诸多新奇机能的"Welcome Park"。这里共收录了"快速触摸"、"直感画笔"等五种不同的应用。

30 Party是指？

A：PS Vita用户之间可以通过声音、文字等交流的"Party"功能。

31 foursquare是指？

A：尽管此功能并非PS Vita的出厂内置功能，但作为PS Vita的应用之前已做了极大的宣传。它可以利用位置情报，对实际访问过的地点进行"CHECK IN"，然后将与该地点相关的情报与评论与其他用户进行共享。拉近了玩家之间与现实世界的距离。



游戏相关的问题

32 游戏的媒体是什么？

A：在一般店铺贩卖的游戏是名为“PS Vita卡带”的专用游戏卡。将其插入PS Vita上部的插口即可进行游戏。此外，由于PSV上没有搭载UMD光驱，所以无法使用UMD形式的光盘。

33 下载游戏的入手方法是？

A：与PS3、PSP一样，PS Vita可以从PS Store下载游戏。这时需要登录PSN账号，如果曾经有注册过的话可以直接登录。曾经的下载软件也可以一并进行管理。

34 游戏的售价大约为？

A：与PSV本体同时首发的游戏中虽然还有价格尚未发表的作品，不过其售价大致为实体游戏卡带版2940日元至6090日元不等，下载版免费至5550日元不同。一般来说下载版相比实体版价格会稍低500至1000日元，所以推荐给预算有限的玩家入手。

35 游戏阵容如何？

A：目前已经确定将会有26款游戏与主机同时发售（具体列表请参照前文）。另外在今年9月14日召开的SCE发表会上曾公布包括首发游戏在内目前已经有超过100款以上的游戏正在开发中。

36 游戏的存档如何进行？

A：下载版游戏的存档数据自然会保存在记忆卡中，而PSV卡带版的游戏则有可以保存在卡带中与必须保存在记忆卡中的两种情况。后者如果主机中没有插入记忆卡的话则无法启动游戏，这点需要注意。因此在购买游戏之前需要确认其封面中的保持形式，不过实际上记忆卡作为必须装备，除了资金实在拮据的玩家之外相信都会与主机同时购入的吧。

37 能否运行PSP游戏？

A：PSP的下载游戏可以在PSV上直接运行，新购买的游戏自不必说，已经购入在PSP玩过一定时间的游戏也可以在PS Vita上重新下载，继续之前的游戏。不过PSP版的PS游戏等目前尚不支持。

38 能否继承PSP的存档？

A：如同Q12中所说，PS Vita无法使用PSP的记忆棒，因此PSP中的进度无法直接转移到PS Vita中。或许可以通过PS3、PC转移的方法实现存档的转移，至于是否能够直接读取目前尚未有定论。

39 能否与PSP进行通信游戏？

A：PS Vita与PSP同样搭载了无线通信机能。使用这个机能便能实现PS Vita之间，乃至PS Vita与PSP之间的通信对战。但是SCE也曾公开发表“除了部分游戏”的信息，所以能否支持还要看今后对个别游戏的发表。

40 无法使用PSP的UMD进行游戏吗？

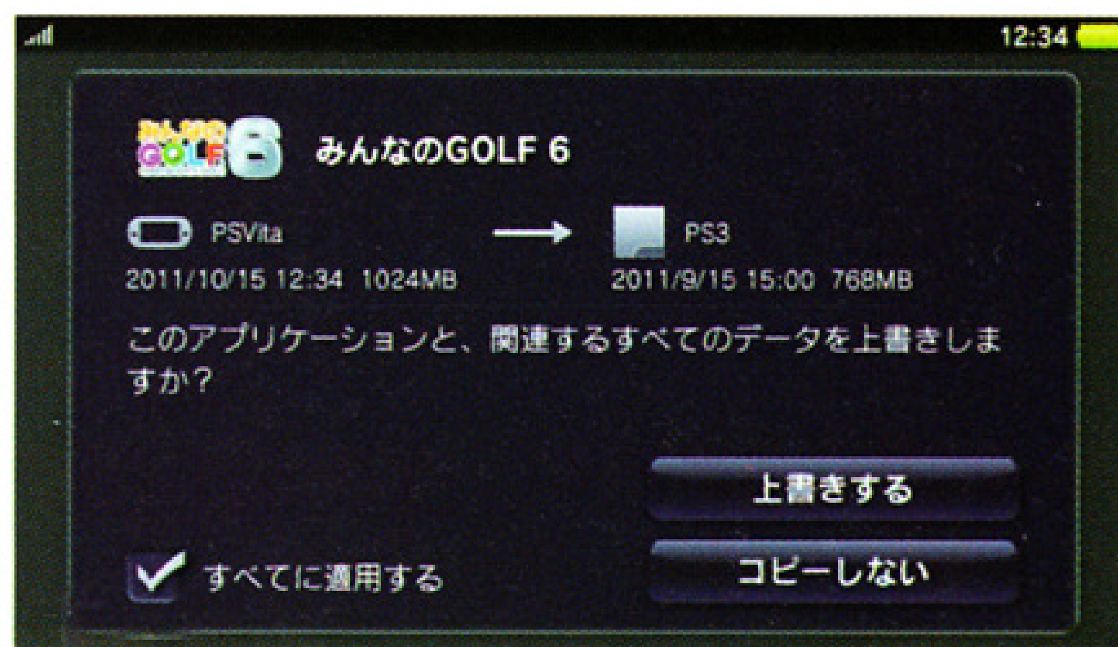
A：如Q32中所说，PS Vita上没有搭载UMD光驱，因此玩家所持的UMD游戏无法直接在PS Vita上游戏。不过目前SCE已经公布了一套UMD补偿办法，对于玩家已有的UMD可以通过下载的软件获取认证（每张UMD仅限一次），凭借这一“UMD Passport”在购买PS Vita用的下载版同一游戏时可以获得相当优惠的特别价格。

41 能否使用PSP和PS3的周边机器？

A：很遗憾，PSP用的摄像头、GPS、电视接收器等这些周边设备都无法在PS Vita上使用。而且，像PSP go那样与PS3手柄连接，使用PS3手柄游戏的功能目前也尚无法在PS Vita上实现。PS Vita只会对应今后发售的仅限PS Vita专用的周边。

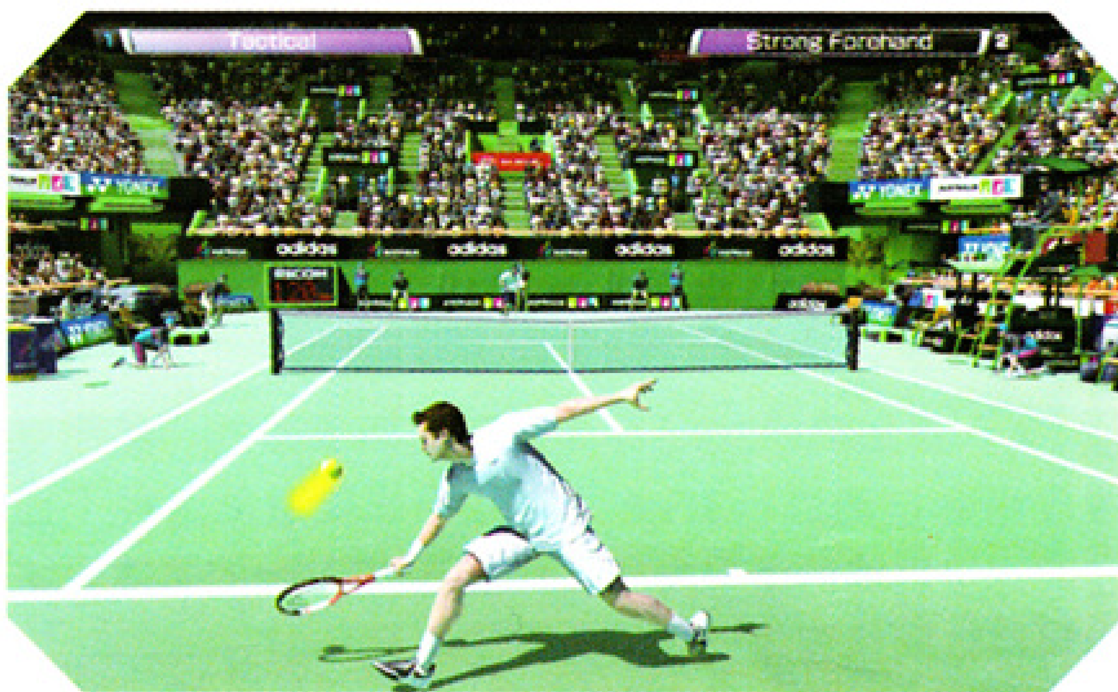
42 如果记忆卡满了的话怎么办？

A：每当记忆卡满了的话就再买一根的话就太奢侈了。因此如果家里有PS3或PC的话，可以通过PS Vita的“内容管理”来将记忆卡内不玩的游戏和其他数据进行转存以释放空间。要养成时常清理玩过的游戏与备份的好习惯哦。



43 真的可以舒适的进行PSP游戏吗？

A：在使用PS Vita进行PSP游戏的时候，通过PS Vita的有机EL屏幕可以让游戏的画面更为艳丽，而且通过“高品质过滤机能”将PSP原本480×272的画面无损扩大至960×544的PS Vita分辨率，以抑制直接拉伸画面造成的马赛克与巨大颗粒化效果使画面更为美观。此外新增加的右摇杆也能为部分PSP游戏带来全新的操作体验。



周边机器与其他相关的问题

44 是否有必须购入的周边设备呢？

A：PS Vita本体同捆的包装内已经包含了充电器与专用USB线等所需要最低限的周边。不过正如Q11与Q36中所详细提到的，记忆卡也可以说是必不可少的周边之一了，最好与主机一起购入。

45 能否使用预备电池吗？

A：PS Vita无法进行电池的更换。因此不存在预备电池、大容量电池等此类的周边。在想要长时间游戏的时候建议可以使用Q46中提到预定于2012年春发售的便携式充电器。

46 便携式充电器是何物？

A：便携式充电器是预定将于2012年春发售的PS Vita周边机器。拥有5000mAh的大容量，是PS Vita内置电池蓄电量的两倍以上。可以为PSV充电，或作为预备电池使用。便携式充电器本身也是充电式，因此无法使用干电池，使用之前需要事先进行充电。

47 能否将画面转至电视上进行游戏吗？

A：PS Vita目前尚不具备外部视频输出机能，因此无法如PSP一般将画面转至电视或PC屏幕上进行游戏。

48 对于动画、音乐、图片的格式对应如何？

A：尽管PS Vita对应多种文件格式，不过存在部分在PSP和PS3中可以播放，但在PSV中无法播放的文件，譬如索尼WALKMEN等中使用的音乐文件“ATRAC”PS Vita便无法对应，这点需要注意。

对应文件格式

●音乐

MP3 MPEG-1/2 Audio Layer 3、MP4 (MPEG-4 AAC)、WAVE (Linear PCM)

●视频

MPEG-4 Simple Profile (AAC)、H.264/MPEG-4 AVC High/Main/Baseline Profile (AAC)

●图片

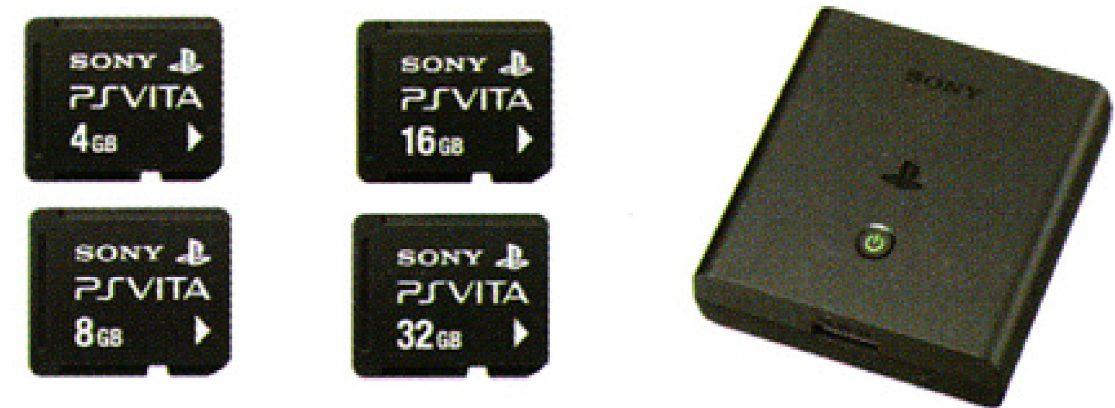
JPEG (Exif 2.2.1)、TIFF、BMP、GIF、PNG

49 本体系统升级如何进行？

A：PS Vita和PSP、PS3一样，可以通过本体系统的固件升级追加各种功能。升级的方法也与PSP和PS3一样，可通过网络、PS3、PC下载，以及游戏卡带自带升级程序等方式进行。

50 与PS3的联动内容如何？

A：目前可知PS Vita在发售当初可以用内容管理进行记忆卡内数据的整理，与PS3共享奖杯情报等功能。此外还可以通过遥控游戏将PS3中的视频、音乐等在PS Vita上进行播放和欣赏。除此之外，在年末预定进行的升级后，PS3用于录制播放地上波电视节目的torne也可以通过遥控游戏使用PS Vita观看（虽然对于国内玩家没啥意义）。





GAME SOFTWARE 电子游戏软件

封面图：《刺客信条 启示录》男主角Ezio

2011年 12月下

CONTENTS



健康游戏忠告

抵制不良游戏 拒绝盗版游戏
注意自我保护 谨防上当受骗
适度游戏益脑 沉迷游戏伤身
合理安排时间 享受健康生活

CURRENT FOCUS 本期焦点 FOCUS

GAME GUIDES 攻略人行道 GUIDES

SPECIAL 特别策划 EDITTED

固定栏目

版权信息

主办单位：中国电子学会
第二主办单位：北京思得易咨询中心
主管单位：中国科学技术协会
社　　长：刘汝林
编辑出版：《电子游戏软件》杂志社
总　　编：黄昌星

编辑部

联系地址：北京东区安外75号信箱
邮政编码：100011
编辑部电话：010-64472881
编辑部电子邮箱：dr@vgame.cn
电击收藏电子邮箱：dj@vgame.cn
应聘电子邮箱：yp@vgame.cn

广告总代理

北京次世代广告有限公司
广告许可证：京海工商广字第8210号
广告联系人：赵经理
广告联系电话：010-64472919
广告电子邮箱：sammi@vgame.cn

发行邮购

电　话：010-64472177
传　真：010-64472184
订　阅：全国各地邮局
国内刊号：CN11-3505/TP
国际刊号：ISSN 1006-5032
邮发代号：82-648

法律顾问：刘岩
北京康达律师事务所
官方主页：www.vgame.cn
官方论坛：www.magiczone.cn
官方博客：http://blog.sina.com.cn/drgame

本刊声明

Focus on Game News

游戏新闻眼

VOL 313

游戏新闻眼，洞察游戏天下！最全面的报道尽汇于此！



日前，部分有关《如龙5》的消息得到泄露。据称《如龙5》的主人公为桐生一马，故事直接延续4代，场景收录了东京、大阪等5大城市，5代将会有新技术表现出对话和无缝战斗，读盘时间将缩短。本作目前还处在开发初期阶段。

HARD 国内专讯

SCEH发布PlayStation Vita多款同捆装及游戏配件信息

本刊讯　索尼香港娱乐（SCEH）于11月18日宣布，预定12月23日发售的次世代掌上游戏机PlayStation Vita，将于发售日当天同步推出共五款限量版同捆装，每款同捆装内含一款热门游戏，游戏选择包括《神秘海域 黄金峡谷（中英文合版）》、《终极漫画英雄VS. CAPCOM 3》及《真三国无双NEXT》，每款限定版同捆装包括PS Vita主机（3G/Wi-Fi版或Wi-Fi版）、PS Vita指定游戏软件、PS Vita记忆卡(4GB)及PS Vita配件套装各一份。11月26日上午11时起，PS Vita主机及五款同捆装将于PlayStation Partner Shops及HMV全线分店接受店铺预订，同日并于Sony Store及HMV网站接受网上预订。

PlayStation Vita进一步革新了PSP与PS3平台的娱乐体验，将一个极富真实感的游戏世界融入现实、实现了两者的互动和创新的游玩方式。由SCE Worldwide Studios及第三方游戏开发商、发行商所开发共14款对应PlayStation Vita的游戏将同步推出，另外16款游戏已经在开发当中，并将在日后推出。以下就是各版本详细数据及游戏建议售价列表。



◇PlayStation Vita产品概要

产品名称	PlayStation Vita (3G/Wi-Fi版)
型号	PCH-1106 ZA01
发售日	2011年12月23日
建议零售价	港币2780，合人民币2274元
内容	PlayStation Vita (3G/Wi-Fi版) x1 USB连接线 x1 交流电转换器 x1 说明书 x1

产品名称	PlayStation Vita (Wi-Fi版)
型号	PCH-1006 ZA01
发售日	2011年12月23日
建议零售价	港币2280，合人民币1861元
内容	PlayStation Vita (Wi-Fi版) x1 USB 连接线 x1 交流电转换器 x1 说明书 x1

◇PlayStationVita 同捆装概要

产品名称	PSV(Wi-Fi版) 神秘海域黄金峡谷同捆装
型号	PCHAS-1006A
发售日	2011年12月23日
建议零售价	港币2880，合人民币2350元
内容	PlayStation Vita (Wi-Fi版) x1 USB 连接线x1 交流电转换器 x1　说明书 x1 《神秘海域 黄金峡谷》游戏 x1 PS Vita记忆卡(4GB) x1 PS Vita配件套装 x1

产品名称	PSV(3G/Wi-Fi版) 神秘海域黄金峡谷同捆装
型号	PCHAS-1106A
发售日	2011年12月23日
建议零售价	港币3380，合人民币2758元
内容	PlayStation Vita (3G/Wi-Fi版) x1 USB 连接线 x1 交流电转换器 x1 说明书 x1 《神秘海域 黄金峡谷》游戏x1 PS Vita记忆卡(4GB) x1 PS Vita配件套装 x1

产品名称	PSV(Wi-Fi版) 真三国无双NEXT同捆装
型号	PCHAS-1006B
发售日	2011年12月23日
建议零售价	港币2980，合人民币2432元
内容	PlayStation Vita (Wi-Fi版) x1 USB 连接线 x1 交流电转换器 x1 说明书 x1 《真三国无双NEXT》游戏 x1 PS Vita 记忆卡(4GB) x1 PS Vita 配件套装 x1

产品名称	PSV(3G/Wi-Fi版) 真三国无双NEXT同捆装
型号	PCHAS-1006B
发售日	2011年12月23日
建议零售价	港币3480，合人民币2840元
内容	PlayStation Vita (3G/Wi-Fi版) x1 USB 连接线 x1 交流电转换器 x1 说明书 x1 《真三国无双NEXT》游戏 x1 PS Vita 记忆卡(4GB) x1 PS Vita 配件套装 x1

产品名称	PSV(3G/Wi-Fi版) 终极MVC3同捆装
型号	PCHAS-1106C
发售日	2011年12月23日
建议零售价	港币3380，合人民币2756元
内容	PlayStation Vita (3G/Wi-Fi版) x1 USB 连接线 x1 交流电转换器 x1 说明书 x1 《终极MVC3》游戏 x1 PS Vita记忆卡(4GB) x1 PS Vita配件套装 x1

◇PlayStationVita 配件套装

产品名称	PlayStation Vita Accessory Pack
型号	PSVAS-10000
发售日	2011年12月23日
建议零售价	港币250，合人民币203元
内容	保护壳 x1
屏幕保护贴 x1	屏幕保护贴 x1
游戏卡盒 x1	游戏卡盒 x1
挂绳 x1	挂绳 x1
屏幕擦布 x1	屏幕擦布 x1

◇PlayStationVita 接口设备及配件概要

产品名称	型号	发售日	建议零售价
记忆卡 (4GB)	PCH-Z041	2011年12月23日	港币$188
记忆卡(8GB)	PCH-Z081		港币$288
记忆卡 (16GB)	PCH-Z161		港币$488
记忆卡 (32GB)	PCH-Z321		港币$888
USB 连接线	PCH-ZUC1		港币$69
交流电转换器	PCH-ZAC1		港币$69
护架	PCH-ZCL1		港币$149
耳塞式耳机组	PCH-ZHS1		港币$149



◇与PlayStation Vita 同步推出的游戏软件

游戏名称	发行商	种类	格式	售价(港币)
地狱军团	SQUARE ENIX	ACT	卡带/下载	HK$388
苍翼默示录	ARC SYSTEM WORKS	FTG	卡带/下载	HK$388
黑暗探险联盟	Ubisoft	ARPG	卡带/下载	HK$268
魔界战记3回归	NIPPON ICHI	SLG	卡带/下载	HK$388
大众高尔夫6	SCE	SPG	卡带/下载	HK$388
块魂VITA	NBGI	ETC	卡带/下载	HK$329
搞怪小精灵	SCE	ETC	下载	未定
天启之王	SQUARE ENIX	ARPG	卡带/下载	HK$388
迈克尔杰克逊生涯HD	Ubisoft	ETC	卡带/下载	HK$388
山脊赛车	NBGI	RAC	卡带/下载	HK$309
忍道2 散华	Spike	ACT	卡带/下载	HK$388
真三国无双NEXT	TECMO KOEI	ACT	卡带/下载	HK$418
终极MVC3	CAPCOM	FTG	卡带/下载	HK$388
神秘海域 黄金峡谷	SCE	ACT	卡带/下载	HK$388



《块魂Vita》宣传影片等信息公布 系列首次加入触摸改变形状系统



本刊讯　由NAMCO BANDAI Games制作，预定12月17日随PS Vita同步推出的人气滚球动作游戏《块魂》系列最新作《块魂Vita》，近日放出了宣传影片供玩家欣赏。

《块魂Vita》是风格独特的滚球动作游戏《块魂》系列最新作，承袭系列特色的滚球玩法，同时配合PS Vita特有的双面触控功能，让玩家通过正面触控来滚动团块卷入对象，背面触控来改变团块的形状，从一开始的小团块一路滚成排山倒海的超巨大团块。

游戏完全采用触控操作，以手指轻拂正面触控屏幕就可以控制团块移动、转向、冲刺、跳跃等动作，搭配以左右手食指两点向内推/向外拉背面触控屏幕的动作，来控制团块朝纵向变长/朝横向变扁，藉以通过狭窄的缝隙或是一口气扫荡宽阔平面的对象，体验以往所没有的乐趣。另外，游戏主题曲“舞台上的团块”将邀请老牌歌手松崎茂幸演唱。

PS Vita版《块魂Vita》预定12月17日推出，套装版价格4980日元，下载版价格4480日元（2012年3月31日前3980日元）。







SCEJ公布PSV的UMD下载补偿方案 玩家可以低廉的价格换购相同游戏

本刊讯　日本索尼计算机娱乐（SCEJ）于11月11日宣布，将配合新一代掌机PlayStation Vita的推出，提供手头上持有PSP UMD版游戏的玩家以折扣价换购同款下载版游戏的服务方案“UMD Passport”。

该方案主要是针对目前手头上持有PSP主机与PSP UMD版游戏、且计划购买PS Vita主机的玩家所规划，让持有UMD版游戏的玩家能以低廉的折扣价换购同款下载版游戏，藉以弥补PS Vita不具备UMD光驱、无法直接兼容UMD版游戏的限制。

该方案必须使用PSP连上网络，进入PlayStation Store下载“UMD登录应用程序”，把想换购的UMD版游戏放入PSP并启动该应用程序，即可依照画面指示将UMD版游戏登录到自己的PlayStation Network账号下，就能以折扣价购买同款下载版游戏，继续在PS Vita上下载游玩。

每套UMD版游戏仅能登录1次，已登录过的UMD版游戏无法给其他PSN账号重复登录。



目前已有超过40家厂商约200款游戏预定加入UMD Passport服务方案，包括SCEJ本家与CAPCOM、KONAMI、SQUARE ENIX、SEGA等第三方。折扣后的价格从100日元到2400日元不等，大多落在500～1000日元区间，不过目前仅公布部分信息，许多重点作品状况还不明朗。

PS Vita官方网站同时公布了PS Vita的PSP游戏兼容功能详情，重点包括：

- ●可以通过PC或PS3将PSP游戏存盘转移到PS Vita
- ●PS Vita执行PSP游戏时，可以与PSP进行Ad Hoc模式联机对战/合作
- ●PS Vita执行PSP游戏时，同样会提供“LiveArea”服务
- ●PS Vita执行PSP游戏时，可以开启“双线性过滤”让画面平滑化
- ●PS Vita执行PSP游戏时，右模拟游戏杆可以对应到十字键或功能键
- ●PS Vita执行PSP游戏时，可以支持内置的GPS（仅3G/Wi-Fi机种）、摄像头与麦克风
- ●PS Vita执行PSP游戏时，有运用到摄像头的游戏可以设定使用前方或后方摄像头
- ●PS Vita执行PSP游戏时，画面的色域可以调整为与PSP相同

“UMD Passport”服务方案预定12月6日起在日本地区开始提供，其余地区尚未确定。





PS3数字电视接收器torne放出更新 支持PS Vita图像输出和连动功能



本刊讯　日本索尼计算机娱乐（SCEJ）宣布，PS3专用数字电视广播录像套件“torne”将于12月放出3.50版大型更新，追加针对即将推出的新掌机PS Vita的图像输出与遥控游玩等连动功能。

torne是PS3专用数字电视广播接收器与视听录像软件组成的套件，只要通过USB连接线连接PS3并安装专用软件，就可以收视与录制数字电视广播节目（由于各国数字电视规格不一，因此torne只能在日本地区使用），活用游戏开发经验提供快速直观的用户界面，具备详细节目表，支持3倍模式录像。

预定12月放出的3.50版更新将新增PS Vita图像输出功能，可将录下来的数字电视节目输出成PS Vita可播放的格式，储存于PS Vita专用记忆卡（选购）中随身携带观赏，充分活用PS Vita强大的影音处理能力与画质大幅提升的5英寸OLED屏幕，提供比PSP更高的视听质量。

除此之外，3.50版更新还支持PS3与PS Vita的遥控游玩功能，可通过Wi-Fi无线网络远程收看PS3录制下来的数字电视节目与存取高分辨率节目表。不过遥控游玩功能不支持3G联机。更多追加功能尚待后续公布。

EVENT 国外专讯

强调个性化的游戏最新体验 威尔·莱特揭露最新游戏计划



本刊讯　《模拟市民》之父威尔·莱特近日在与国外电玩媒体venturebeat的专访中，透露了他的下一个游戏计划《Hive Mind》。威尔·莱特是《模拟市民》、《模拟城市》、《Spore》等知名游戏系列的创作者，他已于2009年离开EA，并创办了研发工作室Stupid Fun Club继续完成他所追求的理想游戏。

威尔·莱特在访谈中非常抽象地解释了《Hive Mind》的概念，对此他强调了一个概念"专属于个人的游戏体验（Personal Gaming）"。他指出《Hive Mind》将可针对不同的玩家去做出个性化的游戏内容，并将玩家在实际生活中的信息结合在游戏当中。

威尔·莱特解释了他对于《Hive Mind》这个概念的理解，这是起源于他去年的一次偶遇。有一天他正要前往一间餐厅赴约，但却阴错阳差的加入了路边一群车友的聚会，他表示他在那边度过了一段愉快的时光，同时他也对这次偶遇感到非常意外，他觉得若是天天都有这种好事发生的话，那一定是一件很棒的事情。而《Hive Mind》的核心概念就在于此，藉由掌握玩家的实际个人信息，进而针对每位不同玩家设计个性化的游戏内容，让每个人都可以拥有最好的游戏体验。

举例来说，《Wii塑身》就是将游戏与玩家的个人信息（体重）结合，进而将运动这件事情游戏化。但《Hive Mind》要达成的远远不止于此。威尔·莱特希望可以搜集更多玩家的个人信息，进而去产生一个庞大的数据库，以藉此来达成他的目标。

但这势必会牵涉到个人隐私权的问题，对此威尔·莱特表示，许多现在的年轻玩家对于分享信息的态度均相当开放，若是他们了解提供这些个人信息将可为他们带来有趣的游戏体验，且一切都会遵循一定的条款限制的话，这应该是一个可以去努力达成的目标。

对于《Hive Mind》可能运行的平台，威尔·莱特表示他完全没有设限，这个游戏可能会在各大社群或是手机平台运行。此外游戏的内容也可能会与现实中的事件相结合，例如是电视上最新的影集也说不定。威尔·莱特最后还表示，他希望可以藉由抛出这个概念，来吸引全世界与他拥有共同理念的人才一起来达成这个伟大的目标。

EVENT 国外专讯

Xbox720或将明年1月份正式公开 各种Xbox360后继机传闻甚嚣尘上



本刊讯　有看过电影《铁甲钢拳（Real Steel）》的朋友或许有注意到，这部背景设定在2020年的作品，里头曾经出现有着Xbox720广告牌的画面。而事实上，在任天堂抢先公开下一代家用主机Wii U后，有关微软Xbox360与索尼PS3后继机种的风声便甚嚣尘上，特别是所谓的Xbox720在最近一、两个月内，就出现了好几个版本的传闻。

先前曾经传出Xbox360的接班者会在2013年的E3展公开，发售日将会在2013年至2014年的前期。而由法国网站Xboxygen流出的最新传言，微软将于明年1月10日到13日举行的美国消费电子展（Consumer Electronic Show）上正式发表，从Xbox360上市的2005年便开始着手研究的下一代主机，其规格将搭配6核心的中央处理器、AMD供应的显示适配器以及2GB容量的DDR3内存。并且微软还组成两个团队来开发这台主机，"Loop"团队负责软件方面的研究、"Infinity"团队则专门研究硬件本身。

不过同一时间，Xboxygen也呼吁大家不要对CES上的内容有着过多的期待，因为届时并不会在游戏上公布任何重大的消息，主要就是发表新主机跟相关的规格而已。

HARD 国外专讯

SCET发表新配色PS3与蓝牙键盘 11月25日起延长主机保修服务

本刊讯　台湾索尼计算机娱乐（SCET）宣布，将于12月3日在台湾地区限量推出"水光蓝（Splash Blue）"与"鲜亮红（Scarlet Red）"配色款式的PS3 320GB主机，建议售价9280台币，约合人民币1939元。另外预定于11月25日推出PS3专用周边配件蓝牙无线键盘，建议售价1200台币，约合人民币250元。

水光蓝PS3采用让人联想到"飞溅的水花、大海"的金属蓝配色，鲜亮红PS3采用营造出"灿烂的艳阳、火焰"感觉的金属红配色，这两台主机皆配备320GB硬盘，内含相同配色的DS3无线手柄。

配合PS3设计的无线标准键盘，是款无独立数字键盘的迷你蓝牙无线键盘，长29公分、宽12公分、厚2.5公分，重470克（含2颗3号电池）。无线传输部分采用标准蓝牙2.1+EDR，除PS3外还可搭配所有支持蓝牙HID配置文件规格的周边，像是笔记本电脑或智能型手机等。



键盘的按键部分采用浮岛式全尺寸键帽，印有注音/仓颉输入法标示，搭配功能键可支持PS3手柄所有按钮输入。配备PS3系统功能用的PS钮，支持遥控开关机。键盘中央设有可操作鼠标光标的轨迹球，搭配下方配置的左右按钮，可满足网页浏览等应用的操作需求。

SCET同时宣布，将自11月25日起针对台湾地区的PS3用户推出主机延长保修服务，凡是PS3主机型号为CECH-2507/CECH-3007系列机种且仍在1年有效保修期限内，都可以花费1180台币延长主机保修期间1年，延长保修期间内享有故障送修优先检测与故障维修免费服务。另外，加入PlayStation Network会员还可以延长保修期间90天。

EVENT 国外专讯

英国PS官方杂志专访小岛秀夫 确认投入《合金装备5》开发工作



本刊讯　日前有消息称，KONAMI游戏制作人小岛秀夫将在最新一期英国PlayStation官方杂志的专栏报道中，确认自己已着手投入最新作《合金装备5》的开发工作。然而在后来的报道中称，小岛秀夫不会参与《合金装备5》的全程开发工作。

11月中旬，英国PlayStation官方杂志表示他们将在11月29日出刊的最新一期上，刊载小岛秀夫的专访，内容将谈及《合金装备 崛起》、尚未正式发表过的《合金装备5》与神秘新作《Project Ogre》。11月22日，该杂志于官方网站上放出了《合金装备5》的相关内容。

根据网站所言，当小岛秀夫被问及有关《合金装备4 爱国者之枪》续作的问题时，小岛回应道："我想我们大概将不得不去制作《合金装备5》，不过该游戏会是如何，我们还没有任何的想法。"同时也表示，他所参与制作的比重应该不会太多，也许就一个场景罢了，他已经没有办法做到像当初在开发《合金装备》时，从地图的规划、敌人路线的配置都得要自己一手包办的程度了。



TOP HOT TOP GAME NEWS 新闻直击

● SQUARE ENIX公开，将于2012年推出N3DS角色扮演游戏新作《勇者斗恶龙怪物仙境 特瑞的仙境3D》，并且开设了官方预告网站。本作曾在1998年9月25日于GBC上所推出，也是当年《勇者斗恶龙》系列首款登陆掌机的游戏。《勇者斗恶龙怪物仙境 特瑞的仙境3D》曾在2011东京电玩展发表将会于N3DS平台推出重制版的消息，本次官方正式发表将会于12月17日举办的Jump Festa2012展览中展出。目前可以确定，本作将会对应当地/网络/擦肩通信功能。



● 索尼计算机娱乐（SCE）宣布，PlayStation Vita新作动作游戏《引力空间》将于2012年2月9日发售。并且首发游戏将会附赠内含设定画以及角色插图的美术设定册。《引力空间》以少女"葛拉毕缇・琪顿"为主角，失去记忆的她遇见了神秘生命体"达斯提"，少女经由黑猫达斯提获得了操纵重力的力量。游戏中将要运用PS Vita的动态感应仪，体验充满浮游感的重力动作冒险。



● 由KONAMI发行、小岛秀夫工作室制作的N3DS版《合金装备 食蛇者3D》新公开将会于2012年3月8日推出。《合金装备 食蛇者3D》将会新增使用下屏幕的"地图确认"及"装备变更"功能。还有利用N3DS摄像头拍照，反应在Snake身上的"原创迷彩"。还有利用陀螺仪机能游玩的场景等等，将活用N3DS众多独特机能来进行游戏。

● 韩国索尼计算机娱乐（SCEK）宣布，自11月18日起停止提供韩国当地未满16岁使用者的PlayStation Network联机服务与新账号注册服务。此举是为响应11月20日实施的韩国青少年保护法修正案新规定的"关机制度"，该制度规定业者不得在深夜0:00到清晨6:00的"特定时间带"中，提供韩国当地未满16岁使用者游玩在线游戏的服务，范围囊括PC在线游戏与家用机联机游戏。虽然SCEK已着手开发能配合关机制度的系统，不过因为无法赶上11月20日新制度实施的时间，因此决定暂时停止提供所有未满16岁使用者PSN联机服务与注册服务。

● CAPCOM近日宣布了预定12月10日推出的《怪物猎人3G）》的日本代言人，他们分别是：身属东京吉本的搞笑艺人团体的苗条俱乐部、搞笑组合"家庭教师"中的德井义实、还有以关西地区为主要活动区域的AKB48姐妹团体"NMB48"成员。这三组代言人将会于11月下旬在日本地区的《怪物猎人3G》广告中现身代言。

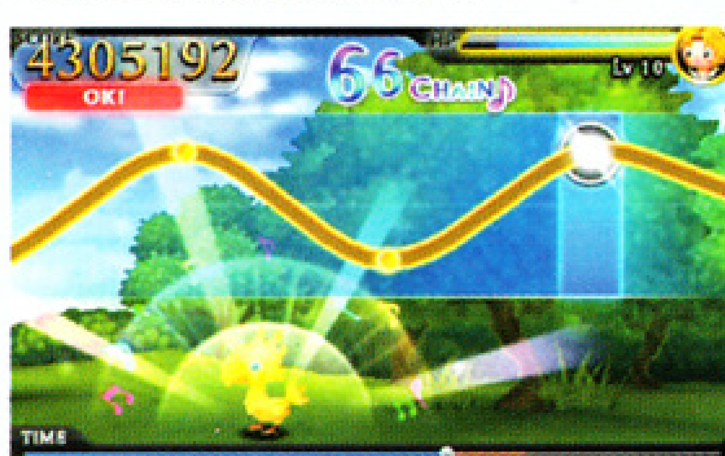


●《愤怒的小鸟》研发商Rovio于11月11日正式在芬兰赫尔辛基市开设了《愤怒的小鸟》专卖店。店内有着与实物一样大的愤怒鸟绒毛玩具，同时贩卖包括饰品、T恤、包包、文具、玩具甚至日用品等《愤怒的小鸟》周边商品。Rovio在开设此间专卖店之前，公司收入中有40%来自《愤怒的小鸟》衍生的周边商品，光一个月就可卖出一百万件T恤，可见周边的受欢迎程度。而早在专卖店开幕前两天就有芬兰民众到场排队，开幕首日排队人数甚至达上千人。



● 据Activision宣布，在《使命召唤 现代战争3》上架后的24小时内，光是北美、英国二地的销售量就突破了650万套，带来超过4亿美金的收入，堪称是整个娱乐产业历史上最为伟大的首发纪录。2009年的《现代战争2》首发当日于英、美两地卖出了470万套，收入达3.1亿美金。时隔一年的《黑色行动》又在第一天售出560万套，赚进3.6亿美金。本次的《现代战争3》青出于蓝而胜于蓝，再度打破前两作的纪录，在历经制作团队大幅换血的风波下，仍然交出了一张相当漂亮的成绩单。

● 由SQUARE ENIX制作的N3DS音乐节奏游戏《剧院节拍 最终幻想》最新公开将会于2012年2月16日发售，售价6090日元。本作是《最终幻想》系列首款音乐节奏类型游戏，收录了系列1～13代的代表性乐曲。游戏中将会现身以可爱头身登场的各代主角和配角，并且实现出系列本传中不可能实现的队伍组合。除此之外虽然本作是以音乐节奏类型为主轴，依然加入了《最终幻想》系列中的经验增长和战斗等等要素。



● 原预定于12月8日发售的N3DS恋爱交往游戏《NEW LOVE PLUS》，官方新公开本作将会延期至2012年2月14日发售，并且同时由制作人内田明理发表了一段官方的延期声明。另外，预定和游戏同时推出的各种限定包装也同样延期至明年2月14日推出。根据制作人内田明理发表的声明中表示，除了对于打算和《NEW LOVE PLUS》一同度过年末和新年的玩家致上最深的歉意之外，目前本作朝着可以令玩家感到不枉耐心等待的目标，和制作团队一同全力进行最后的调整。并可以带给玩家们一个最棒的2012年2月14日情人节，希望玩家可以再发售之前再稍作等待。目前也正在讨论是否可以提供玩家些许补偿措施。

● 将在12月15日发售的《最终幻想XIII-2》的DLC企划正式开始。这就是AKB48成员大岛优子为游戏发售后DLC配信所设计的服装。现在特设网站公开了"A：露出と防御"和"B：赤ずきん"2种类型，SQUARE ENIX公司以玩家投票的方式决定开发，期间内票数较多的服装将实际配信。DLC服装1天投票1次，投票期间到2011年12月3日18：00为止。



● NBGI于11月21日发出声明，正式宣布将于2012年1月1日起吸收合并NAMCO TALES STUDIO。而NAMCO TALES STUDIO将会解散，该公司的权利义务将会全部由NAMCO BANDAI Games继承存续。NAMCO TALES STUDIO为负责制作正值15周年的《传说》系列游戏开发公司，该公司最新推出的作品为《无尽传说》。而根据声明稿内容，本次合并并不会发行新股份以及进行资本的扩增。

彼得·摩尔访谈
——50年努力终见成效

彼得·摩尔

1955年出生于英国利物浦，曾担任世嘉（SEGA）美国公司的首席运营官（COO），主要负责DC事务。之后进入微软，负责Xbox事务。2007年进入EA，今年秋天正式成为EA的首席运营官（COO）。

——EA好像也致力于“脸书（Facebook）”和“手持终端（snartphone）”软件的开发？

摩尔 嗯，是的。



——另一方面，EA也在推出类似于《战地3》这种很吃机器性能、大手笔的游戏。那么，今后是不是会小型轻便游戏和大场面游戏双管齐下呢？

摩尔 YES！从便携的手机游戏到诸如《战地3》这种大场面、吃投资的游戏，EA的游戏范围很宽泛，不论何种游戏，总之是要提供给玩家们更多体味高品质游戏的机会。

——提到《战地3》这部世界瞩目的游戏，在之前的2011东京电玩展上也获得大奖，先恭喜一下EA！

摩尔 谢谢。作为海外开发的FPS（第一人称射击游戏），能获得日本的权威大奖，真的非常高兴，而且也很为此而感到自豪。

——好像是众多海外游戏中唯一获此殊荣的？

摩尔 是的，所以更觉得荣幸。

——不管是《战地》也好《FIFA》也罢，作为系列作品都在日本推出。但是，不管那一部作品的最新作在都在日本获得了惊人的评价。

摩尔 是的。首先来看《FIFA》，作为高品质游戏被日本的粉丝们所认可。但是这样是不是就可以打动对方，让对方掏钱买单呢？我想我们还将做更大限度的努力。

——那么《战地3》怎么样呢？

摩尔 在日本，一提到FPS人们就会想起《使命召唤》，但是《战地》带给玩家的是一种不同的FPS游戏体验，我觉得它会被玩家们所接受。如果说EA50年间一直在浇灌某种理念在游戏中的话，我觉得《战地》应该是最有代表性的作品了。

——你从DC的失败中学到的最重要一课是什么？

摩尔 失败可是一个艰难的字眼。它没有失败。那时对于SONY我很气愤，但是如果换作我在SONY的话我也会这么做。他们干的事情很有力。当然，在2005年他们又用KILLZONE的视频故技重施。他们想用户保证他们会做到一些他想要做出来的事情，但是他们从来都没有做到。PS2“情感引擎”保证能让游戏变得活起来，真正的玩家能在游戏里出现，网络浏览器等等……但是他们没有做到。

但是他们所做到的是给用户心中留下困惑。这



种公共关系就像是先期压制作战一般，就像在三个E3前，我想要展现真正的360给玩家，而招来各种批评一样，因为我决定要展示真正即时演算的效果，即使能展示的东西还停留在是在开发初期，我也要这么做。但是当时SONY秀了一把KILLZONE的视频。甚至现在他们还没有发售这



个游戏。你看了那个视频吗？游戏永远也不能和视频等同起来。他们又一次给用户制造了烟幕。这是一种经典的公共关系策略。

——那对比DC vs PS2的时代，你感觉那种影响力已经流逝了吧……

摩尔 那时是很恐怖的时代，因为一瞬间你可以感到用户们开始在购买DC前考虑再三。DC是199美元，是第一台可以上网游戏的主机，有很多好游戏。《灵魂能力》，《索尼克》。当然你以现在的眼光看的话会忍俊不禁，但是那时这些游戏的画面效果可是最顶尖的……

摩尔 但是SONY搞FUD很在行。恐慌，不确定和疑虑（FUD: Fear, Uncertainty, Doubt）。他们搞的

是巨大的FUD运动. 对DC用户考虑多次并开始疑问:“DC能做到PS2这样吗?” 在欧洲市场, 那段时间相当艰难, 而在日本, 情况对于SEGA是毁灭性的。我的工作, 或者说我的个人风格是比别人超前一点。就像, “你干什么?” 你在自己干。你开始发话, 总是在得到日本方面指示前开始行动。因为公共关系是他们薄弱的环节, 他们总是不做那方面的指示, 更别说围绕着那些指示富有激情地工作了。我们做的就是富有激情。但是当时一切都有点太晚了。

——在DC后你还在SEGA呆了两年是吧?

摩尔 是的, 我的工作是将公司从硬件厂商转变为软件厂商。要知道SEGA作硬件已经20年了。我还要去接触SONY和任天堂……



——那段时间难吗?

摩尔 总之不是很乐观。我们有开发者, 像是中裕司, 铃木裕, 他们从来没有在第一方平台之外的硬件上制作过东西。但是要对他们说:“我们要多平台了。” 他们总是不会感觉很爽的。你不能在某一天猛然说“好吧, 你现在要从DC的开发套件转向PS2或者XBOX的套件去。” 那时MS和我们达成了协议, 于是我们就开始在上面开发游戏, 诸如XBOX疯狂出租车之类。当时我想我们签了11个游戏的协议。

——在最后你和你日本的老板闹翻了, 因为当全世界都在玩GTA时他们还在专注移植街机游戏. 但是是什么让你去MS的呢?

摩尔 当时罗比.巴赫给我打了个电话祝我圣诞快乐, 并问我近况如何。我说不算太好, 我说受够了整天尝试说服日本人我们要做的是: 要不停止开发并雇用西方开发者, 要不改变我们当时在日本所发行、开发的东西, 因为西方世界已经开始主导业界, 而且日本开发者开始逐步边缘化。罗比说“那好, 如果你想过要过来的话, MS这里有你的一个家。

所以在2003年的1月份, 我飞了过去并和Steve Ballmer共进午餐, 你永远不会向Ballmer说不。午餐相当棒, 他说MS要颠覆SONY, 那样我就又有机会重披战袍, 跨上战马再次向SONY挑战。但是这次我手里将会有更多的钱。 我的回答当然是“YES”。

——回归到现实点, 在日本市场的胜算有多少?

摩尔 现在如果去秋叶原等地的游戏店转一转的话, 就能知道我们的游戏到底下了多大的力度。总的说来, 游戏的话绝对要在质量和营销上进行投资, 努力地话就一定会开花结果。

——集合了《战地3》、《FIFA》等游戏的今年, 对年末商战有什么展望吗?

摩尔 《战地3》的发售情况非常之好, 在日本市场来说也很有竞争力。《FIFA》一直有着良好的口碑, 期待这次会有更好的轨迹。也就是说, 日本市场非常依靠媒体的宣传力度, 比如纸媒、网媒、电视广告之类, 那么这次很期待我们的营销手段能起到作用。《FIFA》系列从未曾有过现在这样高的评价。另一方面, 12月1日《极品飞车》的新作就要发售。日本有着浓厚的车文化, 世界知名的赛车游戏也都会选择在日本发售。可以说, 今年的EA将会打出包括《战地3》、《FIFA》、《极品飞车》在内的三波攻势, 各种魅力尽在其中, 相信会在年末商战中占到一些优势。

——能否对2011年登场的掌机新宠3DS、PSvita发表一些看法?

摩尔 作为EA的立场, 不论是3DS还是PSvita都会尽全力支持。之前在游戏店视察的时候, 我们发现PSvita的宣传摊位占据了很多店铺最好的位置, 这也让我们对日本掌机的强势有了一次很深的认识。掌机的便携性和联网能力一直是我们所关注的, 我们很希望能在这两点上有所突破, 不仅是日本甚至北美、欧洲都是我们要关注的范围。回归正题, 3DS平台也好、PSvita平台也好, 我们都会在这两个游戏平台把自己的王牌游戏制作推出给大家。之前一直认为这两个机器有些互补, 也希望两家都能做到最好。

——以前, 日本常常被欧美的媒体比喻为“加拉帕格斯群岛”(小编注: 达尔文在东太平洋发现的群岛, 上面有很多神奇的生物, 因为与世隔绝没有天敌所以都十分安逸)。

摩尔 加拉帕格斯? 日本被这样比喻吗?

——是, 经常被这样提及。

摩尔 加拉帕格斯群岛众所周知, 上面的生物没有天敌, 只有此岛上存在这个物种。还保持着很久以前流传下来的生物链。但是现在是网络世界, 所有的地方都有因特网, 不论在哪里都能获得第一手的新鲜情报。日本也是如此。日本保留着很多特有的文化, 传统气息浓厚, 加拉帕格斯? 才不是那样。不仅不是如此, 而且在技术方面还一直经常领跑于最尖端。也许这就是让欧美游戏人一直追赶的原因所在吧。至少我本人一点也不觉得日本像“加拉帕格斯群岛”。



——很有见解的发言! 那么, 对明年任天堂的新主机“Wii U”有什么看法吗?

摩尔 这是一款非常棒、非常优秀的主机, 我很期待它的登场。如果我们能为这个平台制作游戏的话, 将会是我们的荣幸。而且, Wii U的联网机能也很充实, 所以, 我们的运动游戏将会比别的游戏公司更适合Wii U的土壤。非常期待。

——……打算什么游戏了吗?

摩尔 非常漂亮的提问。但是现在还不能透露什么信息给大家。不过我想说的一点就是, 任天堂一直以来都是新游戏和游戏文化的发祥地。3DS和Wii U也会继承这个遗传因子, 不断推出更多更好的游戏, 不会让大家失望。

——您对以后的游戏业界怎么看? 能否总结一下。

摩尔 一直以来的传统营销模式就是依靠广告, 关注的人感兴趣的话就会购买该商品。但是, 最近以来, 与客户的直接沟通越来越成为销售的主要手段。KONAMI、CAPCOM、NBGI等世界著名的游戏制作商们面对这些所做的反应都不一样, 而我们也将会用适合自己的方法(比如Facebook等)来争取更多的客户购买我们的产品。

——能否对玩家们最后说几句?

摩尔 我们一直很注意收集来自日本的情报, 日本有一个词叫“御宅族”, 而一有时间我就会抓人来帮我补习日本的流行文化。不管怎样, 与时俱进总是好的, 希望我们能不断做出让玩家满意的游戏。







等待十五年的机战外传

PS Portable PSP	本刊译名：魔装机神2		2012年1月12日	
	战略角色扮演	NBGI	6280日元	日语
	UMD	游戏人数未定	记忆卡容量未定	12岁以上

本作是由winkysoft制作，NBGI负责发行的《超级机器人大战OG》外传性质作品，前作早在1996年3月就已经推出了，本作时隔十五年之久来到玩家面前，以源自《超级机器人大战》系列原创《魔装机神》为主题，游戏故事接续前作，除了正树、琉妮等熟悉的老角色登场之外，本作还加入了新角色与新机体，时隔十五年的系列新作将于明年1月登陆PSP平台，喜欢机战系列游戏的玩家们千万不要错过。

游戏画面公开！

熟悉机战系列游戏的玩家肯定不会对本作的战斗模式感到陌生。



↑相比机战系列，本作在集体设定上更趋于真实，不再是可爱的Q版机器人。



←游戏对话场景也是机战的一贯风格，角色特写会根据谈话的内容而改变表情。



→新登场的男性角色看上去就是游戏的男主角了，不知道这形象符合各位审美不？



兹雷因·桑·雷卡尼邦

魔装机神所属安提拉斯队的少尉驾驶员，是位血气方刚的年轻人，使命感非常旺盛。

雷欧盖拉

炎系的流星雷欧迦

最初是魔装机杰法的后继机种，不过因为与兹雷因相当契合，就变成他的专用机。运动性良好，能在近距离格斗中发挥过人的能力。



德尔基蓝

大地系的火山德尔奇纳

在兰古蓝唯一非人型魔装机芬塔，被废弃之后正式采用为芬塔的后继机种，属于能在长距离攻击中发挥威力的长距离支援型魔装机。





梅菲儿·桑尼亚·波蓝古

从兰古蓝王国近卫骑士团配属到安提拉斯队的驾驶员，学习成绩与实战技巧都是数一数二的顶尖水准。



加尔迦德

与雷之精灵加尔南萨定下契约，是魔装机计划最后完成的机体，具备接近四大魔装机神的性能。



札因

与雪之精灵札纳定下契约，追求匿踪性的机体。一般雷达不用说，就连精灵雷达也侦测不到。



诺尔丝·雷

与精灵定下契约失败，不过在兰古蓝王国王子菲尔罗德成功与精灵再次定下契约。

截图欣赏

本次游戏画面就如同图片中显示一般。



↑这次女主角的专用机看上去非常拉风，魄力十足。





↑喜欢各种华丽必杀技特写的玩家也千万不要错过本作,保证让您满意!



NINTENDO 3DS N3DS	本刊译名：铁拳3D精华版		2012年2月16日
格斗对战	NBGI	5800日元	日版
卡带	1-2人	记忆卡容量未定	审查预定

预定明年2月推出的3DS版《铁拳3D精华版》，确定将收录包含年轻平八在内的41名参战角色，首批将附赠街机版《铁拳TT2》特殊称号与可购买道具的Fight Money 50万G。本次的《铁拳3D精华版》收录的参战角色规模不亚于正统系列，并且在开启3D立体显示模式时，仍能维持一贯的60fps流畅度。游戏还支持局域网络与Wi-Fi联机对战，同样收录有大家熟悉的段位系统，多人同乐成为可能。



←本作中收录的《铁拳 血之复仇》CG动画非常厚道，不但内容完整收录，而且支持3D模式播放。



游戏电影双收录

→小小的一张卡里居然收录这么多内容，本作的确非常超值。





↑←和很多3DS的格斗游戏一样，本作也可以将一部分招式直接设定为快捷方式，直接触摸就可以发动。

注重剧情发展 内容更丰富



←格斗游戏的剧情一般都比较简单，但《铁拳》系列却将剧情做得越来越复杂。

有了系列深厚的剧情背景，玩游戏时对人物也有更深认识，代入感必然更强。



↑本次影片的主角是凌小雨和艾丽莎，可爱的熊猫也有很多戏份哦！



→年轻的三岛平八在招式上没有太多变化，但攻击时的气势更为刚猛，显示出了年轻的状态优势。



←所有角色的招式都以《铁拳6》为基准，希望掌机的手感不会太差。



模糊年代的战斗

→本作没明确的时代设定，所以年轻的三岛平八得以对战三岛一八，可见本作基本没啥剧情。



三岛财阀的霸主 一切仇恨的起源

三岛平八

他是三岛财阀的首脑，一切阴谋的始作俑者。三岛平八妄想得到世界上所有的财富以及最强的力量，为了达到自己的目的不惜任何代价。他心狠手辣，对自己的父亲、儿子、孙子也都毫不留情，是个十足的反面角色，系列一贯的大反派。

铁拳第四款掌机格斗大作





撮合血腥与性感

XBOX 360 X360	本刊译名：御姐玫瑰Z：神乐		2012年1月19日	
	动作冒险	D3P	7140日元	日版
	DVD	1人	分辨率未定	18岁以上

两位少女从罗马尼亚登上一架飞机，前往日本，她们之中一位是身着泳装的剑士、另一位是装备拳套身穿制服的战士，她们身上背负着一个特殊使命——将世界各地丧尸横行的元凶“彩吹姐妹”消灭掉，究竟哪一方能获胜呢？这就是即将在明年年初上市的《御姐玫瑰Z神乐》。作为一款武戏，本作的战斗系统又有着什么样的不同之处呢？下面将配合一些新公布的图片，来向读者们介绍一下这款别具特色的作品。

变身暴走状态

←与敌人厮杀一段时间以后，神乐与沙亚也都会变身为“暴走状态”。

→暴走状态下的玩家，攻击力和攻击范围都得到提升。

致命弱点需谨慎

←虽然暴走状态的攻击力大幅提升，但是防御力会变得很少，而且体力会慢慢减少，这一点是非常致命的。

→神乐在暴走时可以使用双剑、剑印和回旋镖三种武器，沙亚也在暴走时可以使用电锯、拳套和链子锤这三种装备。

那一夜的痛 电锯惊魂

←各种武器中，最拉风的当属沙亚也的电锯了，与其纤瘦的身姿形成反差。

武器劣化系统 死尸的咒怨

←武器砍到丧尸身上会被血浸渍，攻击力和速度也会逐渐下降。

→把武器上的血甩掉，就可以重新让武器恢复威力了。

←在攻击敌人的瞬间连点攻击键，就可以让攻击变成“COOL攻击”。

→“COOL攻击”可以释放出一道攻击波，武器和速度都大幅上升。

←除了连打按键可以触发COOL攻击以外，在合适的时机采取攻击、回避、再攻击的策略也可触发。

神奇的COOL攻击

→COOL攻击的最后一击，可以发出比通常更为强力的一击，令对手瞬间嗝儿屁。

←本作的连续攻击技也很丰富，不仅可以封住敌人的招式，也可以在空中施展技能，让玩家眼花缭乱。

极致的武戏



再次体验一年战争的残酷



PS Portable PSP	本刊译名：机动战士高达 木马的轨迹		2012年1月26日	
	即时战略	NBGI	6280日元	日语
	UMD	1人	记忆卡容量未定	全年龄

本作以机动战士高达系列的首部动画为题材，以剧中被称为“木马”的战舰“白色基地”为中心视点推进故事的发展。本作和以往的高达题材改编游戏最大的不同在于游戏方式的改变，本作从之前的动作游戏变成了即时战略类型游戏，这种类型的游戏在家用机上并不多见，更何况是PSP这样的掌机平台，不知道本作究竟素质如何，就让我们这些喜欢高达的玩家们耐心等待这款玩法新颖的游戏吧。

高达系列的起点 传奇故事的开端



玩家可以从另外一个视角，通过不同于以往的方式重新审视这次发生在地球联邦与吉恩公国之间的战争。





大气层外的攻防战

一年战争牵扯到了整个地球圈，所有人都被卷入到了这场战争之中，可以说这次战争造成的危害是空前绝后的。

即时战略类作品

作为一款掌机上的即时战略类游戏，不知道本作的手感如何。



玩家需要扮演一位掌控战场局势的指挥官，主导这场战役的走向。



即时战略游戏最重要的就是时刻观察战场形式，给予适当的战术调整。



→小队作战是高达系列游戏常见方式，集中火力逐个击破。



←本作中可以看到各种一年战争熟悉的机体，勾起了我们许多回忆。

传奇的一年战争

战场与局地战模式

游戏中大致分为“战场模式”以及“局地战模式”，在“战场模式”中玩家要一边分析战况，一边指示部队的前进地点



部队会自动进行攻击，而根据战况的变化还可以下达进一步的详细指令。



在战场模式中双方部队短兵相接之后，就会进入下一个环节“局地战模式”。



在这里可以给予部队各种详细指示，例如可以指挥部队贴身展开格斗战，或是从远方远距离炮火支援等。



如果在战略上陷入了不利局面，也可通过局地战挽回局势，取得最终胜利，在局部战期间战场全体时间都会停止，合理利用这点可以让战斗变得更加简单。



战斗吧心的传承



Wii U / Wii	本刊译名：勇者斗恶龙X 觉醒的五大种族OL		未定
角色扮演	SQUARE ENIX	价格未定	日语
DVD光盘	1人	分辨率未定	审查预定

11月16日，日本国内开始正式募集《勇者斗恶龙X觉醒的五大种族OL》Beta测试版的体验玩家，为完成版而努力、收集一些来自玩家的声音。睿智小巧如精灵般可爱的埃尔夫族、好奇心旺盛的普库利波族、长得像人鱼能歌善舞的维迪族、财富和技术的掌控者多瓦夫族、以力量见长身高体壮的奥加族……继之前的种族剖析之后，本次将要介绍给大家的是本作的战斗系统和职业介绍，它们都继承了《勇者斗恶龙》系列的传统。

指令式战斗输入



本作在战斗时采用传统的指令式输入，分别为“战斗”、“咒文”、“道具”、“特技”和“AI操纵”。“特技”和“咒文”都有一定成长空间。

临场感更具魅力

→在选定战斗指令之前，小队的伙伴们不会一直等你，而是会率先进入战斗。



←在自己思考行动的期间，伙伴们的行动会令战斗更有利。



→有时敌人会突然出现。在地下遗迹中出现的怪物“律动的宝石”，会让伙伴们行动不能。





指令虽然简单 战术极丰富

←强敌出现时，要使用增强能力的辅助咒文让小队更具攻击力。

工业城市多瓦加卡 富饶的文明之都



多瓦夫人生活的多瓦加卡大陆被沙漠所环抱，这里是名副其实的工业城市。但曾经繁华喧闹的采掘场已经被开采过度，没有了矿石。



←虽然多瓦夫族人其貌不扬，却拥有极高的科技能力，珠宝加工业也很发达。



→多瓦加卡大陆并非只是荒凉和险恶环境的代名词，这里也有平原地带，这连绵的城墙到底是做何用处的？



←因为挖掘场已经没有矿石可供开采的缘故，显得格外冷清，再也没有以往的喧闹。



矿石第一生命

→之所以矿石丰富，是因为周围有很多活跃的火山，极其危险……





六种职业光荣传统被继承

继承《勇者斗恶龙》的光荣传统，本作中的职业系统也非常丰富，目前披露的职业有战士、魔法师、僧侣、武斗家、盗贼、旅行艺人。在冒险途中与怪物的不断战斗，可以修得新咒文并磨练新技能。但是不同的技能也有一定的修得条件，比如在装备“单手剑”的时候，才能让剑技能不断成长。而各职业也有自己所专精的特长。





冷兵器的霸者 魔法稍欠缺



←战士们既可以装备威力巨大的双手武器，也可以装备盾牌。



→战士最擅长的就是无以伦比的物理攻击力和出色的防御力，尤其可以装备双手武器。不过，他们也有一个显而易见的缺点，就是对咒文非常苦手。

从外表识别职业



←手里所持武器最多的永远是战士这个悲催职业。而其他职业者则都是轻装上阵。



→面对强力魔法技能使用者时，战士会变得力不从心，再强的攻击力很难发挥威力。



←而当遇到同样是持有冷兵器的敌人时，战士却能发挥无与伦比的威力，有时以一敌二也不一定。

魔法使者最高 逆转能力强

魔法师拥有丰富多彩的咒文，甚至可同时攻击全部敌人。



←魔法师依靠强力的魔法攻击，有时甚至可以将不利局面逆转。





→当最强的物理攻击对阵最强的魔法使者时，到底会发生什么情况呢？真是让人心里痒痒啊。

美丽的维纳岛 婀娜多姿维迪族



水资源超丰富 气候适居住

→维迪族人生活的维纳群岛是个风景秀美的人间天堂。居民大部分都是游泳好手。

人世最美不过看日出日落



←在这里可以体味到人世间最美丽的事情，就是在风景如画中观赏日出和日落。

↑→在这里可以体味到人世间最美丽的事情，就是在风景如画中观赏日出和日落。人生不过如此。





←维纳群岛上也有一些令人惊讶的建筑群，令人惊讶。

↑→维迪族女王的歌声会覆盖整个群岛，带给人民足够战胜外敌的力量。





出征前接受祝福

←在外出进行冒险之前，玩家可以从女王处得到很多实惠的祝福。



历代宿敌在此集结

PS3 / X360	本刊译名：火影忍者疾风传 究极风暴 世代		发售日未定
动作格斗	NBGI	价格未定	日版
蓝光/DVD	1~2人	记忆卡容量未定	审查预定

取“世代”之名、正所谓火影历代的宿敌都在这里集结。游戏将会在明年春发售，而在此之前已经确定的人物有木叶忍者村的漩涡鸣人、宇智波佐助、春野樱、李洛克、天天、秋道丁次、日向宁次、山中井野、奈良鹿丸。其他忍村有“岩”、“砂”、“雾”、“雲”、“音”等。组织有“晓”和“鹰”。另外根据影像资料，“五代目水影”照美冥、“四代目雷影”月霭、“三代目土影”两天秤大野木也可能参战。

绝不会就此止步

目标从未曾改变

漩涡鸣人

宇智波佐助

将动画收录其中

←本作一如既往地将很多动画的精彩镜头收录到游戏当中，所以容量也非常之大。


→《火影》还在继续中，而历次战斗中让人刻骨铭心的忍者们都将在这里集结。


←游戏的战斗画面得到了一定程度的提升，给本作带来更多魅力。


→最引人注目的就是本作中的“宿敌”战了，你的手将可能把历史完全改变。


←除了木叶忍者村和其他各忍村的少年精英们，老忍们也会悉数登场。



问世间谁与争锋 老忍宝刀未老


→老忍与年轻忍者们的对决也是本作很有意思的看点之一。

←历代宿敌的碰撞，让战斗产生一种绝妙的联系。


→另外，本作中还预留了各忍者们少年时的样子，平添了另一种乐趣。

←玩家可以选择自己喜欢的角色，在游戏中随意改变即成的历史。



趣味角色自定系统



PS3	本刊译名：街霸×铁拳			2012年3月预定
X360	动作格斗	CAPCOM	价格未定	日版
PSV	蓝光/DVD/卡带	游戏人数未定	记忆卡容量、分辨率未定	审查预定

CAPCOM于11月17日在官网上更新了《街头霸王X铁拳》的“自定角色系统”与“互换服装系统”，同步放出多张游戏截图供玩家参考。自定角色系统最早于《铁拳5》中加入，逐渐成为《铁拳》系列一大特色。玩家可在此系统中变更人物的肤色、发色、发型、服装与配件，本次自定角色系统中提供的变更选项还是非常丰富的。另外更有意思的是本作还加入了互换服装，男女服装互换一定会非常有趣。



以官网的范例来看，将妮娜的金发变为黑发，肤色也变得更为苍白，看起来简直变了一个人。玩家也能通过多方位的镜头，仔细欣赏自己的创作。

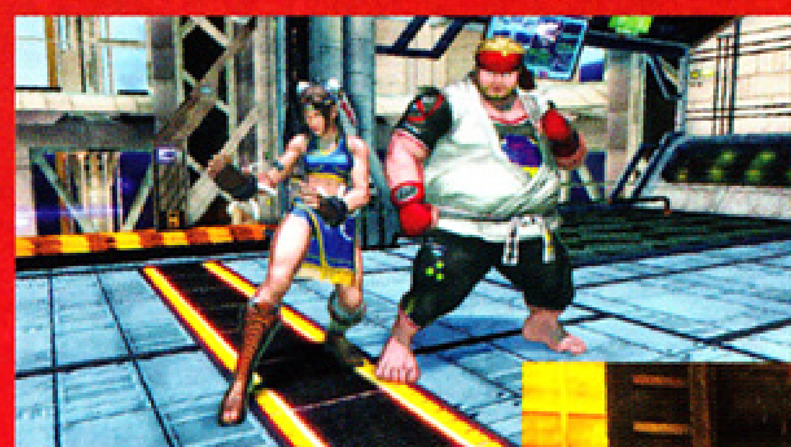
角色服装大互换



←三岛一八的军装更加威猛，妮娜也换上了罗兰特的特种兵装。



→古烈成了机器人，阿贝尔则穿上了Armor King的铁甲装，只不过这两人的体型都有点小啊。



←这可不是春丽，她是茱莉亚，衣服颜色虽然差不多，但更为性感。深厚的鲍伯难道在扮演体型发胖后的隆吗？

换装添乐趣 个性十足



→这把妖刀暴露了吉光的真实身份，而雷文的武神装依旧很拉风。

以假乱真的COS



←莉莉和猛毒换装后完全没有别扭的感觉，如果再把头发的颜色换一下，那么就更看不出来区别了。



→罗兰特穿上雷文的衣服后，本来应该挺不错的，可是头上的贝雷帽实在和衣服不怎么搭调。息吹的服装没有换，可是头上的帽子太大了吧。

更多奇特的搭配 造就异样感觉



←达尔西姆难道被三岛仁八上身了？沙盖特穿上卓古诺夫的衣服，头上的帽子有点小了。

同类角色的换装

→马杜克和雨果，豹王和艾利克斯，体型比较相似互换后很搭配。





←春丽的熊猫装非常可爱，胸前仍保留了中式服装的纹饰，包包头成了熊猫的耳朵。嘉米的豹纹装没提升性感度反而有点搞笑。

→隆的一身绿皮继承自《铁拳3》的BOSS，而肯的换装简直和拉斯一模一样，非常有趣。

格斗也能搞笑 混战游戏变轻松



目标成为漫画家！

NINTENDO DS NDS	本刊译名：爆漫王 漫画家之路			2011年12月15日
	文字冒险	NBGI	5230日元	日语
	卡带	1人	记忆卡容量未定	全年龄

本作是根据人气动漫作品《爆漫王》改编而成的NDS文字冒险类游戏，漫画原作讲述了负责故事与分镜的高木秋人与担任漫画绘图的真城最高，两位高中生搭档共同努力创作，逐步迈向漫画家的故事。玩家在本次的游戏中将要扮演真城最高与高木秋人这一对好搭档，以重现动画第一季的故事内容为游戏主线，体验成为漫画家的艰辛历程与愉快经历，游戏将会在今年的12月15日与玩家见面。





真城最高

曾经憧憬叔叔以漫画家为目标，有一天因为不小心把画了亚豆的笔记本留在学校，高木秋人看过后邀请他一起组合成漫画家。



高木秋人

学习成绩是年纪第一名，但是却立志成为一名漫画家，文笔非常好，可以创作出很多好的漫画故事。



新妻英二

天才漫画家，现已上京正式出道，最高秋人的假想竞争者，因为很崇拜最高和秋人的奇特构思，说自己是他们的粉丝。



登场的漫画编辑们

游戏中除了这些创作漫画的漫画家之外，还缺少不了这些幕后工作的漫画编辑们，虽然印象中这些人每天就知道催稿，但是现实中的漫画编辑对与漫画家的创作是有很大帮助的，有时甚至还会帮助创作漫画剧本。

原作写作流程



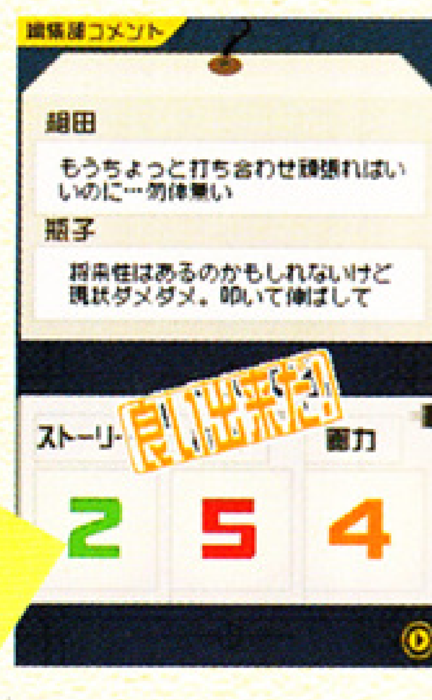
←在原作写作的部分，玩家将以秋人的视点在街上闲晃寻找灵感和素材。



→根据玩家不同的组合，原作方向性会展现出截然不同的面貌，触发不同的剧情走向。







游戏中总共收录了180种以上的原作组合，玩家需要集合不同的卡片来续写故事，还可以根据上画面的提示，组合出自己想要的故事剧情。



progress!

作为一款动漫作品改编的游戏，本作的游戏特典将会附赠原创广播剧CD，在这张CD中将会收录2篇故事以及30分钟的声优访谈。

全新掌机全新体验



PS VITA PSV	本刊译名：真 三国无双NEXT		2011年12月17日
	动作	KOEI TOCMO	6090日元	日版
	卡带	1人	记忆卡容量未定	审查预定

本作是以三国时代武将一骑当千爽快感为主题的人气动作游戏《真 三国无双》系列在PSV平台的第一部作品，游戏通过多点触控与6轴传感器等PSV独有功能进行操作，还可以通过连线功能与其他玩家一起游戏，另外KT表示本作中将会出现只有PSV才能表现的更多游戏动作。《真·三国无双NEXT》将作为PSV首发软件之一发售，售价为6090日元，约合人民币500元左右。



←选择参战的武将，包含玩家操作的武将在内最多可选5人。



→率领武将展开战斗，战斗获胜的话能俘虏1名敌方武将。

争霸模式详解



争霸模式是可以通过3G亦或是Wi-Fi与其他玩家连线游玩，争夺中国大陆霸权的模式，当然也可以进行单人游戏。



玩家可以选择魏、吴、蜀、晋、他5个不同势力，以击败其他势力统一整个中国大陆为目标，收集武将卡与武器，运用武将特有的政策来强化国力，之后通过战斗夺取领地。

←玩家可以使用拥有的武将卡上的政策来强化国力，进而统一三国。





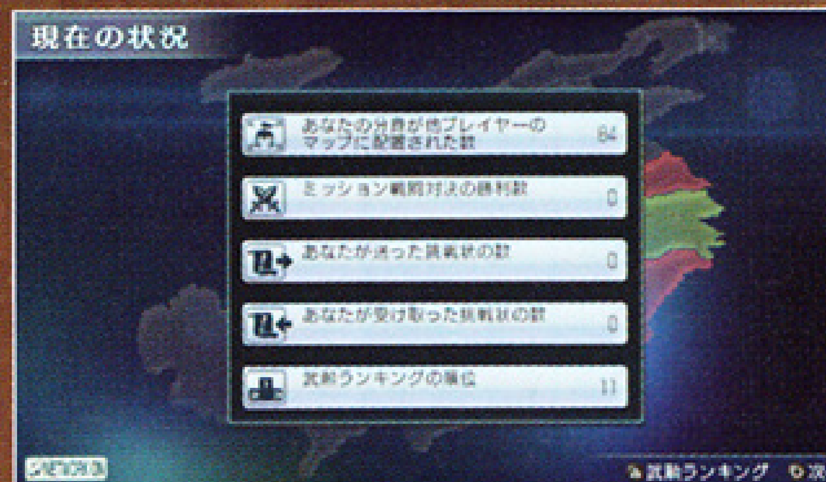
→游戏中想要进攻的敌方领地必须与我方领地相邻且等级低于我方。



←在进行网络对战时如果其他势力被灭亡，就会发生任务战斗。

→在我方军略回合结束后，就轮到敌方军略回合的行动。





←在敌我双方回合都结束后，可以确认自己与其他玩家目前的状况，从而更好的掌握局势的走向。

打造原创武将



在编辑模式中玩家可以根据自己的喜好创造出属于自己的原创武将，可以设定的项目包括姓名、性别、脸孔、体型、防具、动作、语音、能力等方面。

究极高达对战



尊者高达

出处：机动武斗传G高达

第13届高达格斗新香港的代表、东方不败的座机。作为多蒙的师匠，师徒之间展开了激烈豪放的战斗。

PLAYSTATION 3 PS3	本刊译名：机动战士高达 极限VS.		2011年12月1日	
	小队动作格斗	NBGI	8380日元	日版
	蓝光	1~4人	720p	全年龄



距离本作发售已经破在眉睫，本次为大家带来了数款经典机体与部分系统的介绍。这一款经典街机VS系列名作得以移植PS3无疑是广大高达FANS的福音，作为本作最大的特点，高达系列的主要作品几乎全部参战，各个作品中的敌我人气机体也都全数加入，各种新旧经典机体齐聚一堂，将为您带来一场PS3上的小队对战盛宴。本作街机版自去年9月开始运营，一年多的时间里已经经历过数次更新加入更多新机体。本作主题歌是林肯公园的"The Catalyst"。

棋盘式任务树 目标全制霸



←作为PS3版独有的要素，完成各种任务，这里可以遇到各种强力Boss机体。

任务图标各不同



→完成任务后会图标显示取得的评价，六角形与四边形分别是关键任务与终点任务，完成特殊的任务可以获得徽章。

东西南北中央不败



←尊者高达使用石破天惊拳、十二王方牌大车拼・归山笑红尘、超级霸王电影弹等奥义，极为强力。



→使用带状光束将敌人束缚，一气将敌人拉近的招数。

流派王者风范





←↓SEED系列敌方嗑药三小强的专用机与高达X中的敌方机体华沙哥高达，将作为强力敌机登场。



←强袭高达IWSP装备，拥有将3种不同选装部件综合为一个战机形态的高能武器背包IWSP。



↑与其他作品中的高达不同，G高达中以格斗攻击为主进行战斗。

神高达

出处：机动武斗传G高达

G高达中的主角多蒙・卡修的座机，神高达。代替初始的闪光高达与强敌们展开激战，最终获得胜利。



↑强力的一击，打得山崩地裂。敌人杂兵四散而逃，溃不成军。

极限高达盛宴

达成条件得勋章 获得MP可升级

在任务模式的时候，既可以一路关键任务前往终点，也可以绕路去完成勋章任务和技能任务。二者皆会获得丰厚的报酬。



→每完成一个任务，与其相邻的其他任务便可以解锁。一步步向终点前进吧。





←不同任务中也会有出击机体限定的任务出现，这种任务大多遵循原作的故事情节，驾驶的机体将与原作宿敌进行战斗。

禁断高达

出处：机动战士高达SEED

地球联邦军三架后期GAX型号高达之一。可变高速飞行形态，使用武器大镰与诱导阳离子炮，远近程皆无破绽。



↑与剑装强袭对峙的禁断高达，二者武器间碰撞出的火花照亮了周围的宙域。



←宇宙殖民星中并肩战斗的真飞鸟与露娜玛利亚，命运高达和露娜玛利亚专用扎古一同御敌。

命运高达

出处：机动战士高达SEED DESTINY

种命高达主角真飞鸟的最终机体，拥有剑炮空战装备的全部特性和优点，全能型的强力机体。爆种后移动加快威力惊人。

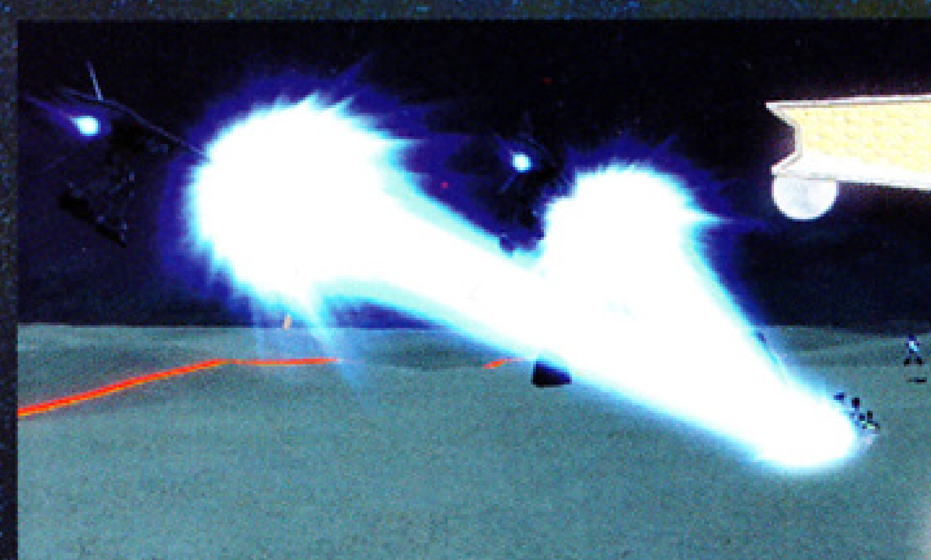
→与强袭自由战斗的命运，主角之间的较量。游戏中是否也如剧情般强自获胜呢？

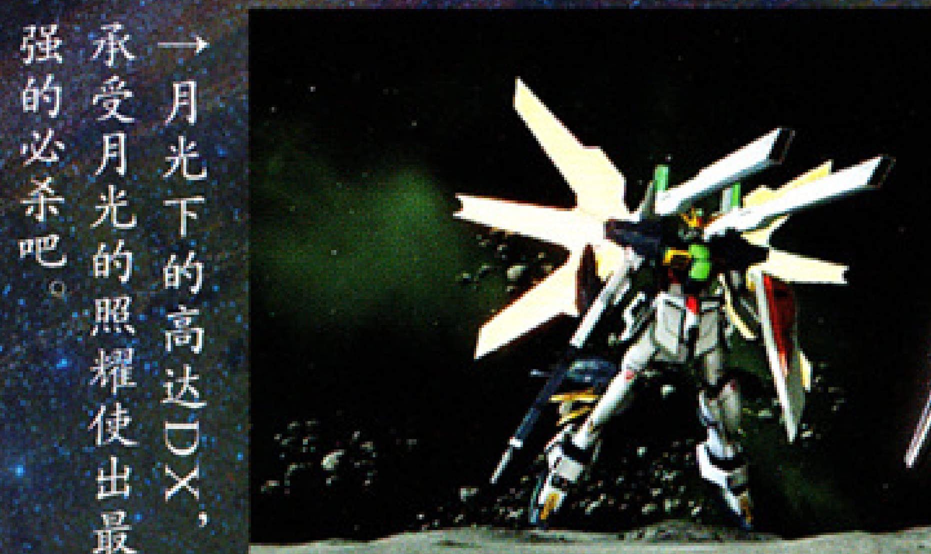
←剑装强袭的钩锁，远距离攻击手段。

空战强袭高达

出处：出处：机动战士高达SEED

高达SEED主角基拉大和驾驶的机体。通过换装零件可以实现空战、剑装、炮战三种形态间的切换，以应对各种战斗要求。





→月光下的高达DX，承受月光的照耀使出最强的必杀吧。

高达DX

出处：机动新世纪高达X

高达X中的最终主角机，强力的月光炮可以将一切敌人化为灰烬。背后形状个性的集光板是它的特征之一。



Hi-ν高达

出处：逆袭的夏亚小说版

本作初回封入特典。阿姆罗的最终最强机体。所有高达作品系列乃至全高达游戏中最顶级的机体之一。拥有最高等级的实力。

大蛇乱入无极限

無双 OROCHI 2

PS3 / X360	本刊译名：大蛇无双2		2011年12月22日
	动作类	KOEI TECMO	7800日元	日版
	蓝光/DVD	1~2人	720P	12岁以上

《大蛇无双》系列最新作，融合《三国无双》与《战国无双》的人物展开全新的世界观，与各种历史角色一同对抗穿越的元凶远吕智的大乱斗游戏。如今由于光荣与特库摩公司合并，参与穿越的角色更为大幅扩张。从各种史前的神佛加上《忍者龙剑传》，《特洛伊无双》乃至《英法百年战争》等作的人物悉数登场。最终是否会衍生出《DOA无双》尚且没有定论，姑且让我们于年底圣诞之前享受这一穿越盛典吧。

涅梅亚

CV：小山力也

击倒被称为暗之圆桌武士的魔人后开始名扬拜亚西昂大陆的冒险者。落入突然出现的次元狭间，被卷入蛇妖造成的混乱世界之中。

娘娘角色共斗 张颌&佐佐木

←同样带有阴柔之美的角色在此产生共鸣，张颌与小次郎背靠背一同御敌。

劝诱在继续

→出云阿国的劝诱之旅仍在继续，这一次她的目标变成了三国豪杰们。

绫音

CV：山崎和佳奈

一子相传的忍术雾幻天神流的里一门，霸神门的天才女忍。第4次DOA大会终了时，大会主催团体本部的超高层大厦崩坏，被同流派作为逃忍追杀途中被时空的歪斜吞噬。

←蜀国国嫂孙尚香与甲斐姬同时登场，无数三国战国美女共通登台竞技。

百花同争艳 三国vs战国

→关二爷统领真田幸村、前田利家的混合大军，三国无二的武勇与战国第一兵的魔下必定所向无敌。

珍宝盒特典

限定版珍宝盒除去游戏本体之外附赠万年历、原创音乐集，以及马超的特殊原创武器锦双轰雷下载码。初回限定版更有王元姬、石田三成、妲己的圣诞服装下载码同捆。

ぼくじょうものがたり 牧場物語 はじまりの大地





NINTENDO 3DS N3DS	本刊译名：牧场物语 初始的大地		2012年2月预定	
	牧场生活	MarvelousAQL	5040日元	日版
	卡带	1~4人	支持裸眼3D	审查预定

本作是《牧场物语》系列15周年纪念作。以在属于自己的牧场种植、贩卖各种蔬菜、水果以及农副产品，一边照顾动物、钓鱼等等度过悠闲地牧场生活为主题的本系列，在DS时代便有着极大的人气，制造了一阵牧场热潮。如今系列诞生15周年之际终于又推出了登陆3DS的全新作。在这里与村民们愉快的生活、恋爱乃至结婚，享受春夏秋冬的各种祭典活动。已经厌烦了都市快节奏生活的你快来3DS上开始你全新的牧场生活吧。





女主角

精神满满，热爱培育动物与作物的女孩子。为了实现成为牧场主的梦想而来到了这个村子。喜欢照顾人，拥有体谅他人的温柔。

男主角

热爱大自然，为实现在充满绿色之地开牧场这一自幼的梦想来到村子。拥有无论何事都不放弃的挑战精神与旺盛的好奇心。





小镇上有着形形色色的人们与各种功能的设施，他们将伴你度过牧场悠闲的人生。

悠闲牧场



←在牧场里你可以培养各种蔬菜与果物，贩卖与分享。和你的朋友们交流的同时加深感情吧。

美妙大自然



→在自己的农场里，面对清新的大自然。种草赏花，闲云野鹤。你的身心将得到净化与升华。

自定义牧场 随心所欲



←自己的地盘自己做主，牧场如何建造自由自在。

养鸡种菜 挤奶产蛋



→多彩的牧场设施，生产各种农产品的同时与动物们交流。

初回特典羊驼玩偶哦

闯关族的家

本期主持：蔬菜汁

Welcome~~~~
不来一杯……Sorry!
不来一本吗？少年？

17年历史醇厚芳香、少年之友、晚自习必备、可以套上政治书的书皮、大叔偷瞄专用、又快放寒假啦啦啦。

闯家征集来信：北京市东城区安外邮局75号邮箱《电子游戏软件》编辑部收
电子邮箱：DR@vgame.cn

眼力大考验：

右边两张图片共有十处不同。考验你的时候到了！





闯家成员交友录 address book

姓名：李文浩 性别：男 年龄：15
QQ：1325437674 地址：北京朝阳
自我介绍：暂无

姓名：蒋学 性别：男 年龄：20+
QQ：1003220115 地址：江苏常州
自我介绍：暂无

姓名：陆强 性别：男 年龄：15岁
QQ：854075677 地址：安徽省安庆市
自我介绍：暂无

姓名：邱昊东 性别：男 年龄：15
QQ：1036492341 地址：黑龙江大庆五十七中
自我介绍：相声……

姓名：朱思怡 性别：女 年龄：16岁
QQ：545144213 地址：浙江海宁
自我介绍：鬼畜、腹黑、吐槽族

姓名：望月命 性别：女 年龄：16岁
QQ：330371077 地址：河北承德
自我介绍：才不是傲娇呢

姓名：反叛的鲁鲁修 性别：男 年龄：17
QQ：462245200 地址：山东潍坊
自我介绍：暂无

姓名：波列斯拉夫斯基 性别：男 年龄：26
QQ：29083947 地址：北京
自我介绍：大拿

姓名：南林 性别：男 年龄：16
QQ：772920982 地址：呼和浩特赛罕区
自我介绍：苦逼初三党



信件相关情报：QQ邮箱留言

虽然是在去年开始看的电子游戏软件，电软已经买了快有辞海那么厚了，但是非常喜欢！以前买过掌机迷，但是初中那会老妈不会给零花钱，买什么还得经过她同意，而且，每次买掌机迷就是为了看怪物猎人2G的攻略……那会中怪物猎人的毒中的太深。买了第一本电软，非常喜欢看，导致后面期期都想买，小编们很有意思鸟！闯关族的家那一栏，看到电软饭的信，大家互相交流感觉非常亲切！新疆貌似相当偏远啊！期中考完试了，古尔邦节也过完了，309期早看完了，数学也及格了，311期都出了，我现在只到手了310期，郁闷死鸟，我以为能在书店看到311和310期2本，木有想到只有一本……现在我玩的游戏去年的比较多哎。把迈克尔杰克逊打通关，17歌曲首全部皇冠蛮高兴的。如龙新章玩高兴的……玩的我都不想上课了，加艾德君QQ，艾德君不经常在线，不知道是隐身还是在干什么呢，让她无槽可吐感到抱歉了，菜汁叔感觉一点都不猥琐，我理解抠鼻只是有助于通气，哇哈哈哈，可爱的菜汁叔，肥皂木有看见影子好奇怪，小紫也消失了，这期木有看见小紫各种站。宇多多和赤银银的表情都很囧啊，因为眉毛都是倒八字~~~赤银银说莫邪姐日理万机...猴叔很忙，沛叔不知道在干什么。哥哥家有PS3，很想去他家蹭蹭玩啊，可是他却出野外了，年底忙的不可开交呢，感觉小编们也非常忙啊，天气转凉了，小编们都注意身体健康啊，别冻感冒发高烧，这2个都难受，其实肚子疼才最难受。话说电软可以提高语文成绩呢，要问为什么，因为里面有错别字，可以找错别字呢，看宇多多和赤银银的专栏还可以提高写作水平。（淫荡的笑笑）哇哈哈哈，题外话。我很想玩《神秘海域3》啊！！菜汁叔宝刀未老，风韵犹存啊！咩哈哈哈，沛叔肚子现在还好吧，阻止沛叔再吃泡面，会不会是面没泡熟，沛叔肚子才难受啊！我有相同的感受……

——新疆省克拉玛依 胡贤瑞中



广东河源读者钟国瑛画的合集／众小编



刷爆下限的后遗症么……

● 就在我还在为各种刷初音2巴巴的美的时候，初音2.5就出现了，然后……泥煤的我的悲剧又开始了……挣扎纠结滚来滚去有木有有木有啊！！！简直是把前几作的变态歌全都请过来了有木有有木有啊啊啊啊啊！真心的是要虐杀我了么魂淡！！！！

● 之前一直看到汁儿蜀嚷嚷着他在玩马赛克世界，于是我也凑了一把热闹……当然，结局就是同学果断把我拉黑了。你们能想象么，薄血单位还硬要嘲讽招仇恨……咳咳。请自行意会吧。

● 天气转冷，小心感冒……虽然，艾德到现在还是没有感冒过。

● 花了一下午体验了一把使命8，通了不到一半。个人感觉良好，就算是easy模式我也知足了。某位和我炫耀5小时通关的同学，我会每天画个圈圈诅咒你的！>.<

● 最近不知道怎么了，想尝试的游戏类型突然就变多了。模拟飞行的，竞速的，一般角色扮演的……难道是被大学刷爆下限的后遗症么……



艾德桑曼利： 诶？印象中我最近没有怎么加新的好友的说。如果是8开头的号码的话，那个平时上的真心不多……同学你要见谅……



猴子： 我们新疆好地方啊，天山南北好~牧~场……那个歌是这么唱的吧，说实话我很想很想去新疆旅行一回啊！



蔬菜汁： 宝刀未老是谬赞，不过风韵嘛这个，嘿嘿嘿，咱还是觉得宇多多和赤银银更有韵，你懂的。



小沛： 肚子倒是好了，不过最近又感冒+鼻子难受了，不知是不是发线后移的影响。



赤银： 电软充斥着各种神隐与消失。这是传说中的苦逼脸啊。作文不要被带坏了才好。



宇多田： 果然看我的专栏可以提高写作水平吧！我就说了咱了那猥琐的大叔是不一样的！



莫邪： 姐就是日理万机！想怎样？不服来挑《鬼武者》，谁输了谁撅手柄！【吐口水】



信件相关情报：普通牛皮纸信封+310回函卡+热爱和平邮票+一张铅笔画涂鸦

我只是想来吐槽几句，对于TGS期间老任扔下的那两颗重磅炸弹：《MH3G》、《MH4》，平台确定为3DS，好吧，我承认老任这次确实把我雷到了，老任你想拉销量也不是这样拉的吧？老卡你劈腿也不是这样劈的吧？严重怀疑任社和卡社这俩底下有“基情”，个人认为这对“基友”的决定根本就是错误的……捡了3DS的芝麻，丢了PSP/PSV的西瓜……吐槽完毕。

——浙江海宁 朱思怡



艾德桑曼利： 人家老卡在和那谁谁谁闹别扭呢，死傲娇都这样的哟～所以说，少年你就慢慢期待吧，等死傲娇撑不下去了，他就彻底尴尬了～



猴子： 再提醒玩家一次，请各位玩家把MH系列和MHP系列分开对待。MHP系列永远在S系主机上推出。



蔬菜汁： 思怡小妹妹的画真心不错哦。不过很抱歉，不知是画纸太薄还是我手心出汗的原因，不止小扎的头，连身体也变成两半儿了！



小沛： 好久没见到有潜力的小妹妹了，咱看好你哦！朱同学，要加油哦！



赤银： 一切尚未定论。以卡表以往的尿性来看将来4出在哪可不一定。另外还有P系列不是。



宇多田： MH3G在3DS上推出到是不怎么惊讶，但正统4代在掌机上出我表示压力很大！



莫邪： 字里行间充满着一股子让人热血沸腾的味道，以后也要写信啊妹纸！



信件相关情报：QQ邮件

各位编辑们好~转眼间，看电软也有一年了。作为电软的一年生，今天终于鼓起勇气给电软写信了，难得的第一次，就送给电软了（以前从没写过信）。要说起第一次看电软，那就得追溯到高二的时候。某天闲着没事跑去学校书店蹭书看，然后就在书堆里发现电软了，07年的。虽然有些破旧，但是没缺页少页什么的（好厚的一本，质量很好），那是第一次知道有专门介绍掌机与家用机游戏的书刊，就开始在学校订了。我是从小玩游戏长大的（可能好多人都是），小霸王、世嘉机，机缘巧合之下又得到一台GAME BOY，后来邻居姐姐又送我台GBASP，那是我最喜欢的游戏机，外形和游戏都喜欢，然后就买卡玩。小时候在北京上学，在西门花五六十买一张卡，我也不知道什么正版卡或者盗版卡什么的。最先接触的是口袋妖怪火红，玩的很嗨～接着又买了舞空斗剧、龙珠大冒险、海贼王、悟空的遗产2、口袋妖怪绿宝石、火焰之纹章（忘记哪个版本了）。那时候是玩的最开心的，后来又买了台GBM。这就导致我现在成为了一名任饭，然后就回老家了，基本与游戏隔绝了（老家穷，没那高科技）。过了好些年，在掌机游戏淡出我视线的时候，才发现老任的DS系列（中间完全空白），无奈已经高二了，只好看电软过过眼瘾，手上是玩不到了。不过我已经决定了，等考上大学直接入3DS好了，反正NDS这一阶段是彻底空过去了，索性在3DS上补回来好了。由于是第一次写信，想说的话太多，不知道写什么好，就暂且这样吧～

——河南许昌 砂漠のガアラ



艾德桑曼利： 事实证明，北京孩纸的电玩之路几乎都是雷同的……从板砖机到小霸王再到大型家用机或者是高端掌机……好吧，只有板砖机和psp的我自重……



猴子： 多幸福的孩子啊，游戏机都是别人送的。我那时候为买个GB多少顿早饭都没吃了，还有就是上大学那时候的GBA的钱那都是从生活费里挤出来的。



蔬菜汁： 小霸王、世嘉机……咱那时候玩的可是正儿八经的任天堂红白机呢，【炫耀】。



小沛： 你看楼上内揍性，乐的屁颠儿屁颠儿的头发都炸起来了，咱玩的也是……小霸王！



赤银： DS可以PC模拟嘛，就像当初俺的GBA就是模拟的一样。恭喜被电软破chu~（拍



宇多田： 六个月没有什么好游戏，盯着手里的3DS痛苦不已的宇多田参上！



莫邪： 小霸王+1，那时候还处于蛮夷未开化的状态，所以不知道红白机，嗷嗷嗷。



要合理规划生活啊，兄弟！

●好像很久没有过得如此狼狈了，月初自己抽疯一样的买了7.1耳机、神海3、零式，到现在才反应过来自己把这个月的银子都花了，这月本来还有四五款心仪的游戏，现在也被迫顺延，大家不要学我！生活一定要有合理的规划……

●其实我一直都是个喜欢规划生活的人，这次的事情绝对只是个意外！是个意外！

●上期杂志无意中透露了自己是个手柄收集控，之后有好多读者表示对此很感兴趣，有读者甚至YY我有一屋子的手柄……咱不是500W彩票获奖者好不，我目前PS3也就攒了七八种颜色，最近正在考虑是不是应该卖掉几个救救急。

●《惊叹号》入手，这张大碟JAY主打电子风，稍微有些不太适应，而且一向文雅的方文山这次的词怎么总感觉有些偏向于2B青年呢？用我朋友的话说就是，越来越看不懂这俩人了……

●最近不知道为什么，突然很想看之前看过的一些电影，比如《飓风营救》、《战胜巨人》、《王牌对王牌》等等，各种类型的电影都有，可以说这两周的闲暇时间大部分都给了这些片子，游戏进度大大减缓啊！

●最近身边的人接二连三的买彩票中奖，看得我这心里跟小猫挠一样，不过我家女主人说绝对不能有靠彩票中奖发财的念头，人终究还是要靠自己双手努力才能获得幸福，恩！

●继ACAH和BF3之后，小熊放弃的第三款游戏终于确定了，那就是《极品飞车 亡命天涯》，又割掉了一块肉，不过这游戏开车掉下山崖或者被雪崩什么的埋住之后，玩家的车会一闪一闪的重新出现，我总感觉自己是在玩马车，NFS果然还是“最高通缉”的时候最高啊……

●白金数开始像70进发！《如龙OTE》的小钢珠让我差点把显示器给砸了啊！最高难度也很蛋疼啊！



信件相关情报：一封超级长的信+白色没邮票的信封、哎呀~信封上的字很好看嘛、一看就知道不是本人写的、切！+309回函

各位DR的读者编辑大家好！我是一个单纯而又乐观的人，爱DR、爱MH、爱臭贫、爱口袋、爱战神、爱马里奥、爱水贴，这就是我，简单又直率的我。话说回来，这是我一次为闯关族投稿（之前也有过动笔的念头，但终因自己的懒而搁浅）多少有些紧张。细数一下，我关注DR已经5年了，虽然和内些从头攒尾一期都没落下的大大比，实在是捉襟见肘，但DR这5年来的风风雨雨我还是一直在见证的。下面来说一下我是如何和DR邂逅的吧。

记得那是2008年的春节，老爸正要去车房洗车，我斜倚在车门上，后视镜映出了旁边的书摊，我下意识地望了一眼，一个王国之心的彩页映入了眼帘。那一期杂志的内容差不多已经快忘记了，只记得那期的光盘里附赠的《生化危机：恶化》看得我们全家出神入化，这便是我与DR的初次邂逅。

其实那次并没有让我打定主意每月必买收藏，真正谱写我与DR不解之缘的，还是那次机缘巧合。

4月中，清秀的春风唤醒了醇睡良久的大地，万象更新中，有些事物则在春风中消散……清明节前，我与舅舅一同前往看望病逝的祖父，车上，舅舅从包中掏出了一本游戏杂志。（因为我之前攒《XXXXXX技术》是远近闻名的）递给我，说是最新的。我望了一眼杂志封面，心头一悸。这感觉就如同大马路上遇到了熟人一样。当时对书中印象最深的是《传奇制作人》和《闯关族的家》。这本不是很厚的杂志让我顿悟到，游戏中原来还有这样一番天地！

从此以后，DR就成了我第二个三天两头往报摊跑得动力，不论学习多紧张、经济有多缩水、物价如何上涨，DR则是一期也没落下。而DR真正吸引我的地方，正如汁儿叔所说，有人情味儿，的确，只是某《实用技术》和其他游戏杂志所没有的……一本杂志看下来，心里暖暖的，不似别的杂志，只有冰冰的攻略和资讯。我承认，这一点是支持我一直看DR的原因。而以前光盘中沛神的亲自上镜，更是为杂志平添了许多欢乐。

——北京朝阳 李文浩



艾德桑曼利：全家人看得出神入化……哈=_,=，同学你可知我第一次看《恶化》的时候，我的面部表情是有多么的精彩纷呈……哈、哈、哈=_,=……

猴子：上镜这种事看起来很欢乐实际上很痛苦啊，小沛为了玩家们的欢乐你就忍了吧。

蔬菜汁：我有说过人情味儿这么酸溜溜的话吗？应该是小浣熊方便面调味料的味道吧喂！

小沛：一张光盘就能让你们全家看的出神入化吗？那两张光盘岂不是？好吧以后双光盘配送！（误）

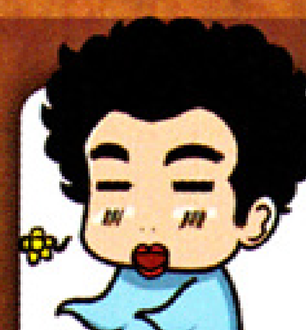
赤银：五年间，辛苦了。话说不知是否我数学没学好，08年到现在是5年？

宇多田：每个人与这本杂志的邂逅都是独一无二的，请珍惜这段缘分吧~

莫邪：肿么又没有提到我！乃这是想搞哪样啊啊啊啊这个北京的臭小子哇！



生日快乐！广东读者瑛送给珑的漫画／1



信件相关情报：普通牛皮纸信封+信封背面写着“写好了一星期才找到原来是掉在桌子底下了”字样+310回函卡

给写过次信，结果被汁叔加了QQ，激动的我X疼X紧，XBOX被老班拿了一年多，他说一直没玩，不知回来后还能用不了？（该爆一万次菊的、坑爹的、C蛋的、有病的老班），唉唉，物是人非事事休啊！本来可以向大苦逼高三党走近一步，但在电闪雷鸣之间，骨折了！一个小苦逼的初三就够C蛋的痛苦，而我，在与中考失之交臂后，又一个轮回啊！可怜的小苦逼！

本来是想考北京的高中的，但坑爹的得到了个消息……我的DREAM又一次破灭了。手机给没收了（因为没考好），我的肥皂大叔，猴子大叔，只能看DR解渴了，我与你们中考后再见，DR，这半年就靠你了！

——呼和浩特 南林



艾德桑曼利：初中算什么！高中算什么！XX到了大学你才知道什么是真正的大苦逼！！！赶紧好好享受最后的小苦逼时光吧！！！

猴子：考试之前骨折的事也曾经发生在我一个同学身上。不过他是跟人逞强掰腕子结果给人家掰折了的。

蔬菜汁：初中算什么！高中算什么！大学算什么！工作了你就知道什么叫真正的大苦逼！

小沛：接上，赶紧享受最后的、学生时代的小苦逼时光吧，终于有人提到肥皂了。

赤银：加油吧少年，祝好运。叉BOX神马的究竟是哪个年代的遗留物啊。

宇多田：学生要以学为主，不要因为游戏而耽误了自己的学业，合理分配自己的时间。

莫邪：蔬菜和蔬菜下面的那个“发线后移”凑字自重的说，给咱差不多一点！【吐口水，竖中指】



为什么受伤害的总是孩子们！

最近天冷得出奇，即使是下午走在外面嘴都能哈出白气了。现在每天早晨8点上班，还得挤半小时的地铁，这就意味着不到7点我就得出门……不过还好，如果是9点上班8点出门的话，那么不但门口的地铁挤不上去，即便挤上去了，也有被大量乘客挤出内脏的危险。上次坐车时间不对，连书包带都挤断了。

世界还是一如既往的乱。这不，东南的动车事故责任刚刚有了点眉目，在偏远的西北又发生了违法改装校车塞进60多名儿童之后出车祸的惨剧。假如这些孩子们能有辆正常的校车，假如校车的司机没有违规逆行超速，假如没有撞上大卡车……当一切假如都没有实现的时候，悲剧就不是偶然，而是必然了。美帝啊，你们欠我天朝多少外债，折成你们质量最好的校车，发给那些买不起校车的学校和幼儿园吧。



电软官方博客 留言摘录

来 蛋疼的星期一：
啥，俺又是沙发，小无你洗洗睡吧。

回 蔬菜汁：
星期一，咱看好你~继承小无（几连发来着？）的意志，你要加油啊啊啊！To：小无，洗洗睡吧，哇卡卡卡~

来 时间的终点：
小无已经被蛋疼深深的打击了，所以蛋疼就不要再折磨小无了= =

来 风影：
快到2012年了，我想问问电软在新的一年里有什么计划，会继续扩版增加页数吗，毕竟现在的篇幅太少了啊，总是一下子就看完了，真希望明年能看到以前电软的经典专栏如科普天地、GAMEBAR、大墙画廊等。

回 蔬菜汁：
意见收到，会传达给主编的，谢谢提出的宝贵意见。

来 莫逸：
你们敢认真哪怕一次吗？？（众：不认真的家伙站出来！）

来 蜡笔小p：
好久不来咱闯家啦啊啊，老莱，你还好不啊？代我向他们几个问好啊。最近资金极度紧张，psv预定了，开出去3000，怪物猎人3G又要来了，又买了3ds，还有台安卓手机在路上。年前是不支出了，啊啊啊，最后祝电软各位年底游戏大潮好过点啊，嗯……

回 蔬菜汁：
好久不见了小P。

来 最接近恶魔的人：
311期拿到，就在昨天百年一遇的超级光棍节过去了哈哈哈！！！
这一期的夜魔控型月命星华(好长的名字……)很不错期待下一期的开篇呵呵。
当我看到皮埃罗要在赛季结束后离开尤文新闻时不知道怎么我想到了我们的副队阿尔贝蒂尼，当年阿尔贝蒂尼也是想在米兰结束自己的足球生涯，但是俱乐部不顾球迷的反对还是把他租借出去了，转眼一看皮埃罗原来在尤文18年了啊。
最后想说的是赤银再多简介一些漫画，我在这先谢谢了。（赤银：好的。）

来 飞天一蛤：
啊……看来是来迟了！小编们我错了！大作如云呀，快把我电脑的硬盘压塌了，幸好当初买了个1TB的，那时感觉还挺美滋的，但现在似乎感觉好紧张那个呀！一个神海三，四十多G，不过游戏挺对的起这容量的，两天妙完，剩下就该刷奖杯喽……使命8绝对的给力，上古五那干脆没得说了，今年寒假要忙一阵了，说来也怪……PS3的自制消息淡了，但游戏的破解却不减，还是一些大作！神让咱是伸手党呢，木有银子！唉……最后说声“天冷了，小编们要注意身体呀！”




信件相关情报：3种不同种类鸟的邮票+一封长信+310回函

又和大家见面了，最近总有一种感觉，玩游戏被卡在一处后，总是叫天天不应，叫地地不灵，上网又找不到解决的方法，只有自己去探索，就像人生，所有困难都要自己去面对，一切现实都要坦然接受。电脑是个傻子，他只能告诉你，别人告诉它的消息，当其他人都玩网游时，大家不会给我任何闯关的想法与意见。选择了成为闯关族，虽是一种娱乐，又是二次元证明自己的一种方式。

关于“COSPLAY”电影：没办法我只能这么形容，很可能连COSPLAY都算不上，现在翻拍游戏成电影已经成风，它们爱拍成什么样都行，一样都是垃圾，我想它们不会在乎玩家的感受。一切只为商业。我2天前看了《致命格斗 遗产》天啊，这样的烂片还好意思给人看，原著的内涵一点都没有体现，它们为什么不让游戏制作人ED当导演呢？他能把握故事的精髓，我还听说生化危机电影版会出现里昂与艾达王，首先我保证他们不是电影主角，抑或跑龙套要不就是打酱油；其次里昂一点也不像，而艾达也是……目前看来，最期待的应该是3D版的铁拳，同时希望冯威、布莱恩、洛、花郎等大人气人物至少有打酱油的机会。

看到这一期电软要招人，真有意思，虽然自认为自己完全可以胜任，但更希望把玩游戏看电软当成一种娱乐和爱好。我会以闯关族一员的身份出现在电软中，永远支持电软，也希望电软早日找到对工作认真又有实力的人气编辑，提升杂志的人气与销量。

——天津 前田庆次

艾德桑蔓利： 有传闻李冰冰可能要出演艾达……这电影还真是不顾一切的为了票房啊……好吧，虽然我喜欢生化的电影，但是我现在已经把它当作科幻片看了……

猴子： 真人快打》的电影版《魔宫帝国》90年代的版本还是不错的。另外，生化电影版的前2作也还是可以的。从3开始就渣了，5代完全没期待感。

蔬菜汁： 前田你对ii铁拳这么痴迷啊，谢谢经常来信，不过你的问题有好多都难住我了。

小沛： 借你的吉言，希望那些想把游戏当作工作的同学尽快给我们发简历过来！

赤银： 艾达王，为啥我总会联想到阿迪王……把工作当成乐趣才是最享受的嗯。

宇多田： 其实把爱好变成工作真的没有大家想象的那么幸福，这是一件很抓狂的事情。

莫邪： 铁拳里的所有角色都被前田同学如数家珍一样念出来，好厉害啊。



天津的前田庆次同学一直以来总是不辞辛苦地写信拍照寄过来。



他曾经说，觉得自己就是这个时代的前田庆次。

人生如戏，戏若人生……



●今天是感恩节，感谢一切认识我的人，虽然我可能不认识你们。但正因为有你们的观测才有我的存在。虽然我并不大喜欢人类吧，而且人类之中也确实有不少不讨人喜欢的家伙存在……不过我们不是为了它们，而是应该为了爱我们而且我们所爱的人们而活着不是么？感谢这个世界令我们相遇。

●NEW LOVE PLUS延期了……延到了明年情人节……反正国内当天肯定是拿不到了。我说内田老爹偿了其实是死死团存心不让大家过节的吧。好吧，反正这样年底开支又少了一项哦耶……幸亏之前没有一时冲动去预订，幸亏没有等她的限定版。老天待我不薄。

●13号去了囧囧漫展，20号回大学参加了学园祭，最近业余生活真丰富。

●入冬天气渐凉，北京天津似乎都已突破零度。大家注意加衣保暖哪。

●一个人在外面漂了一年多了，也没觉得很辛苦，或许是我适应能力太强了吧，又或许是乐在其中。某人明年要去英国了，两年似短也长，保重。等回来我们一起漂吧（笑），又或是找个地方扎根也好。

●一二月雪你好，一二月雪再见。

送你杯宾克斯的酒，愿你乘风波浪万里无忧

1/2

帝哥（对上兄弟的爱称），我现在天天坐车几乎都给别人让座，你应该送我一个PS3了吧！什么？你没发工资呢……我晕，你也“五险一金”呀。

最近打穿了《现代战争3》，通关之后很是纠结，对于肥皂（是Soap，不是那个肥皂，你懂的～～）的死很是伤心，游戏中的灵魂人物就以这样的方式离我们而去了，但是仔细想想，也许战死沙场才是英雄最好的归宿吧，在此我真心的对他说一句——兄弟走好。至于那个万年Price，我就觉得他真的太小强了，这样都死不了。也许他才是这个游戏的主角，不死光环的笼罩真不是盖的。至于Yuri，你最后选择了一条正确的道路，希望你的灵魂能得到上帝与自己的宽恕。就这样，现代战争在枪声与鲜血中落下了帷幕（个人觉得不可能再出四了），请大家期待《使命召唤－未来战争》（误）的到来。

感谢汤米侠送的全家桶＋汉堡和老北京鸡肉卷，多余、客套的话不多说，总之谢谢了。

未来的路就在自己的脚下，有的时候一马平川，有的时候布满荆棘，但是请相信自己一定可以走到终点，等到了终点再回头看看这一路，所经历的点点滴滴都是你最宝贵的回忆。哥几个我用一个“烂耳朵轰拉”的方式向大家告别：“愿你们猎运亨通！”



信件相关情报：信件相关情报：超大信封+3张两只黄鹂鸣翠柳邮票+很多精心绘制的卡片和文字+两张特别制作、送给DR饭“珑”的漫画

黄珑生日快乐！

（来自广东河源的瑛是珑的好朋友）真的很抱歉，我把我从黄珑那借来的DR+偷偷剪下的回函卡弄丢了，呜呜，对不起！

弄丢的是305期，305期是黄珑第一次在DR上被刊登，也是我第一次接触DR。这次的画是画给黄珑的，当然是因为他生日，而且他最喜欢菜叔了，如果我生日我会画宇多田的。实在是初三太着急了，所以画的不咋滴……哎还是别登画了，登话就好了，面的读者看了会失望的。（为什么这么不认真画的也能上啊！）呃呃呃……总之一定要登啊！拜托了，除了宇多田，汤米侠我也是灰常喜欢的！

现在飞回主题，咱家的朋友黄珑在11月19日过生日，所以咱家来DR祝贺他以及——咱家玩洛克快两年了（被PIA飞）

咱家的门花登不登无所谓啦~真的！虽然咱家早上6点起床，7点去打篮球锻炼身体，9点上补习班，一天下来累趴了，但还是熬夜画了这些小漫画。（咱家在家里都只是等家人睡了咱家再低调地画画的，苦B！

——广东河源 钟国瑛



生日快乐！广东读者瑛送给珑的漫画/2



艾德桑曼利：能画画的都是神！我会告诉你原因是因为我画什么东西都会奇妙地画成猪头么！我才不会告诉你呢！哼！（←哼什么哼啊！）

猴子：真是巧合，我妈在11月18日过生日，比黄同学早一天。我正在想那天给老妈买点什么，蛋糕神马的太俗套，还是买个切糕吧。

蔬菜汁：好久没看到画的这么认真的读者小朋友了，而且还和珑是朋友，嗯~

小沛：代表编辑部全体成员，对这次辛苦画画、并送来画稿的小瑛表示感谢。

赤银：好吧，反正貌似没我什么事。生日快乐你好，生日快乐再见。

宇多田：小瑛同学你画的漫画我看了，画的真心不错，以后还要再接再厉哦，我期待着你的下一个新作品！

莫邪：被猴叔的切糕雷到了，不知道小珑看到这个画的时候会是一副什么表情。



信件相关情报：一封长信+309回函

回函这东西真的是写一次想两次，写两次想十次啊！不过上次回函的刊登可是让我相当的蛋疼！本以为306期上就会出现的，没想到的是306没买到！我明明让书店老板帮我留一份的！不过还好，总算是在309上看到了，可是闯家交友录上的自我介绍那句话，我自己怎么没印象啊！？

话说2011年10月12日21:25分，本人迎来了自己的春天——有人发短信向本人表白了，虽然短信后半句是姐妹节快乐，不过不管怎么说前半句可是我X你这三个字啊！看到的时候这叫一激动啊！可惜的是鉴于高三的鸭梨，本人没敢回上一句，“我也X你……”（谁知道她手机的保密工作做的好不好啊）所以本人借闯家这个平台向这个妹子表白一下：我也X你！（虽然她不看DR……）不知众小编在高三这个不蛋定的时期有没有收到过异性朋友的表白呢？作为DR支持者的我很有兴趣了解一下的说。

（这次回函没有谈游戏，菜叔不会把我和谐了吧……下次一定写有关game 的内容，如果看到这里还想和谐的话，本人的怨念会实体化去找你的说~）

——天津 都很变态



艾德桑曼利：姐妹节这个我昨天也发了也收了……后来，我一舍友作为感谢我的表白，结果一口气给我回发了整整6条……阿西吧手机当场down了有木有……



猴子：那个X字到底是啥啊，想当初的故事杂志里这个X字一般都不是什么好词啊。

蔬菜汁：果断没有在高三收到过表白，因为那时正流行《篮球飞人》，我正沉迷篮球。

小沛：第一次听说姐妹节这种东东，希望高三顶住压力，继续不断写信来，这是约定！

赤银：我X你啊，我也X你，我X你全家神马的……好吧，我自重。

宇多田：话说最近读者里有好多告别单身的人啊！难道是害怕今年的大光棍节么？

莫邪：亲爱的“都很变态”妹子，我也X你！就是说，这个X字倒底是神马啊啊啊啊！



信件相关情报：308回函卡+一封长信

地狱般的初一，为什么这么说呢？因为我哥初三，什么小P啊、电脑啊、人脑啊、猪脑啊，能封印的都封印起来，还是四代火影的八卦封印式，就因为不要影响老哥的学习，要不要这么蛋疼。

这纸是作业本的纸，散发出一种难以磨灭的作业之气，所以写这种相当轻松的回函却不由得看着玻璃的反光观察爸妈是否在背后……

那啥，其实我很喜欢猴子的“电玩三国志”，这可是除“小熊专栏”、“菜汁专栏”、“小紫专栏”、“赤银专栏”、“发售表”、“闯家”、“目录”、“卷首”、“无双报道”、“封面”之外最喜欢的栏目了（大误），有木有！好吧以上纯属瞎扯，其实每次打开杂志最先看的就是电玩三国志了，相当给力，还有祝猴子减肥成功。

汤米大神必须膜拜，漫画画的贼棒！

PS：汁叔，要是这封信掉到桌子底下，我诅咒你拉屎冲掉后又浮上来，这是约定！

——上海松江 stone cold



艾德桑曼利：我去，这个诅咒有点小狠啊我说（大雾）……不过，这样诅咒大叔，小心他给你反击咒语（比如说正在看着这本DR时母上大人在身后啊什么的……）

猴子：好吧。其实对于表示支持本猴专栏的读者我已经想致谢很久了，今天与stone cold读者一并感谢。哪怕只有一个读者支持，我都会努力写好专栏以及减肥的。

蔬菜汁：不用发射这么恶毒的诅咒电波吧？只不过是一封信而已，啦啦啦啦啦。

小沛：（小声）其实真的只有一个读者支持猴子的电玩三国志~好吧我说笑的，啦啦啦。

赤银：从小啥都没被封印过的飘走~有好的成绩和理解自己游戏情怀的家长真的是件很幸福的事……

宇多田：你的诅咒一点威慑力都没有啊！这点小事对那猥琐的大叔来说算的了什么！

莫邪：虽然没有专栏只有在闯家里回复的份儿，但是至少也要感谢我一下吧喂！



《电软》回函卡讨论话题

话题1：年末您打算入手哪款游戏？或者打算玩哪些游戏？说说理由。

胡贤瑞中 新疆省克拉玛依 年末什么游戏都不能入手鸟！！！虽然很想~~~~但是很想玩生化危机 浣熊市行动，原来在电脑上下载PSP模拟器 玩的生化危机00....虽然卡，但是很有意思~~尤其是打boss的时候，一直对生化危机有很深的影响~~~我记得是在1999年，那时候我4岁，看哥哥玩着的是舅舅家的游戏机，当时就在玩生化危机，感觉非常有意思！当时觉得超级恐怖，但是又避免不了好奇心，看我哥哥玩的happy的！仅仅是看着就觉得非常有意思了！！ 但是我在玩生化危机00的时候，卡在某处过不去了，看了提示仍然不懂

朱思怡 浙江海宁 家用机的话，最期待的还是《最终幻想XIII-2》，相对于第一部进化的对战模式，还有城镇地图与天气系统，以及TGS上放出的PV主题曲《约束の场所》都很吸引我。最重要的一点，身为FF的忠饭，自然对这系列的每一部作品都抱有莫大的期待。其他还有《生化危机 浣熊市行动》和预定今年发售的《铁拳 混合版》，前者期待里昂与克莱尔的登场，而后者更期待的则是9月上映的CG电影《铁拳 血之复仇》。掌机的话，《最终幻想 零式》不用说了，力挺！PSP平台的动漫改编游戏《火影忍者疾风传 终极冲击》也是比较喜欢的一款游戏，加入了无双要素使战斗变得爽快无比。如果可能的话，也许年末PSV发售之前会提前预定一台，毕竟这台机器上的如《神海》等作品还是很吸引人的。期待《MH3G》与《MH4》跨平台到索索的机器上！

话题2：说个你认为最好笑的和大家分享一下吧，原创的也行啊。

胡贤瑞中 新疆省克拉玛依 上个星期期中考完试了，学习生物必修3，考试的时候答案都写了，往后传，可是有人还是把主动运输，写成了手动运输，纠结中，他为什么不写自动挡运输....(⊙v⊙)嗯！！！

我做梦梦见，我最讨厌的一个同学，在下课的时候，她看着挂在墙上爱因斯坦的画像，给周围的同学一顿子胡说八道，把我给震撼了一下！！她说爱因斯坦做过解剖泥鳅的实验，获得了诺贝尔泥鳅奖！.......周围的同学一顿子无语…

小明新理了发，第二天来到学校，同学们看到他的新发型，笑道：小明，你的头型好像个风筝哦！小明觉得很委屈，就跑到外面哭，哭着哭着，他就飞起来了……

朱思怡 浙江海宁 这世上有种神奇的生物，它们的名字叫做“别人家的小孩”（看过的请54）……它们从不看电视、从不玩游戏、整天做作业、整天看书、它们考清华、考北大……去他X的，“别人家的小孩~”好吧，我承认这更像是吐槽的。

邱昊东 黑龙江大庆 某天在菜市场大喊了一声儿子，有几位城管叔叔回头了嗯嗯。



信件相关情报：白色普通信封+一封长信+310回函

第一次给你们写信，话还是挺想多说的，但为了节约用纸、保护地球资源等一些原因，就简单说几句吧！第一次看到贵刊，并有了一个好印象，买回来之后粗略一翻也觉得不错，但细细一看还是又让我失望的地方：

1，本人曾看到贵刊之前一直看一种类似的杂志，他们在新游戏介绍方面做的比贵刊好，各编可以学习学习。

2，本人挺注重电子各项赛事的，贵刊应该报道一些资讯！

3，本人也爱好看一些电脑配件，贵刊也可以登一些。

以上是让我失望的3个因素，还有本人爱好FPS和即时战略游戏，本人最喜欢SCII（星际2）了，本人在班上可是第一哦（理论上）！

顺道问一下，PS3、PSP、PS2有何区别？我觉得他们之间差不多唉。我很想买个XBOX360和PS3，可惜没钱。我家中唯一值钱的就是08年“最新”的电脑了，其他电子产品有价值375元的MP5一个！（打折前490），真痛苦啊！求安慰……还有，和各编说个事，我同学想买PSP，在一家百货超市买了一台PSP价值235元，PSP一个！他还挺炫耀的给我看，我但是一看，心里一阵触动：可怜的娃，被国产山寨货给坑了！可恶的山寨，坑爹啊！不过这也没办法，谁叫我出生在安庆这个小城镇，在这小城里生活了十几年，至今找不到一家正版PSP店啊！

上初中不知为何，我开始“返祖”了，初一时，我把我第一个玩通关的单机游戏《星际1》又下了一遍开始玩了。好怀念人族的喷火胖子和护士妞啊！……（省略之后电脑游戏和网游相关200字）。

忘了说一点，本人是不折不扣的宅男，虽然没钱买手办，但爱看，所以贵刊多放一些宅男的福利吧！至于内容嘛，身为宅男都懂的！

——安徽安庆 陆强

艾德桑曼利： 咳咳vvDR的主要定义好象是死硬派家用机游戏的说……不过，电子竞技的话，DR这货有涉及过么？=_,=

猴子： 星际争霸是个好游戏。但是可惜只有PC版。既然你喜欢玻璃渣的游戏那么我估计玩WOW的菜汁他们跟你还是有共同语言的（估计我说这话会被玻璃渣单机玩家们鄙视）。

蔬菜汁： 不知怎么称呼你好，不见外的话就叫你小强好了，不管怎么说还是谢谢你的来信。

小沛： 呃，“小强”你好，你说了很多电脑游戏的事情，以后还是多关注家用机吧。

赤银： PS3、PSP、PS2的区别就是末尾的字符不一样！另外莫爷你知道那会死的很难看的。

宇多田： 我想这位同学您是不是误会什么了？这里是电视游戏杂志，不是电脑游戏！

莫邪： 没钱买手办肿么了？咱就随便拿赤银的手办来把玩，它也不敢怎样的说！【瞪】



江西贵溪桐生一马曹越的画 / 黑道众小编



小珑，生日快乐！在自称不是正太的曹越的画下面，给你写祝福，还请原谅。话说，才初中的珑和刚成为兄贵的曹越，都遇到了自己的真命女，让人羡慕的要死。这才刚过了秋天而已，离春天还远，你们差不多一点！

小沛：又喝到了童年的汽水



- 当游戏编辑这些年老是在关注哪款大作发售，这次对于北京某品牌汽水的发售却更为欣喜和感动。现在单位楼下就有卖的了，感觉很怀旧。
- 老婆是“无双饭”，凡是一个人打一堆人的都喜欢，最近天天和我双打《战国BASARA3宴》，并对我说，“这个好玩，真不应该买《战国BASARA3》”。而其他游戏方面她就不行了，只喜欢看我玩《超级马里奥3D大陆》，她自己在1-1都差点儿挂了。
- 连续买了4期彩票，每期花10元买5注，一期中了10元，一期中了15元，一期中了5元，没赚没赔。终于，第四期赔了。就算是小赌怡情吧。
- 本期特稿中猫叔的两张图是我PS的，觉得挺有趣，关键是这家伙太上镜了。
- 近期主打怀旧，距离《圣斗士星矢战记》到京还有4天，怀旧继续。

龙哥热线

本周龙哥再次缺勤，也是由小编蔬菜汁临时代班龙哥热线栏目。

请各位对龙哥有着别样感情的读者谅解。

Q 菜汁好,有些问题想问您老人家，我妈答应我过年给我买台掌机，3ds或psp、psv不行，3ds我对更感兴趣，因为喜欢它的形状，但是貌似被骂的很惨，具体是哪些地方不足请指点下,另外刷机是什么意思？谢谢。

——游戏x圣

A 大圣你好，看到你的提问以后，我帮你收集了一些玩家关于3DS缺点的比较详细的情报，给你参考下。

第一个缺点，重中之重：3d视角！3d视角完全就是坑爹的，只是稍微晃下脑袋，就没有了3d效果！这完全是坑爹啊！！轻微晃倒是没什么，要是把头微微偏一点，大概15度左右，就没了，而是变成重影了。

可仔细一想，这货新产品，这就连松下产的20寸的裸视屏幕都要在固定视角看，而且同样不能离太远，也不能太近！唉，这就是新技术的不成熟，期待裸视的进化！

第二个缺点，普通缺点：按键！除了摇杆的手感非常不错外，十字键和按键的手感一如既往的“一般”！有些生硬……而且也比较小，完全是坑爹！当然，这跟我手大不无关系……或者制作人的手比较小，没有顾及到大手的吧……不过这个缺点我也能够接受，不要玩太久就行。同样期待改良版。

第三个缺点，一般缺点：电池续航！电池续航玩3d游戏，不过4小时左右就没了，实在是感觉到微微坑爹。不过在这个满是插头的世界，随手就能充电倒是无所谓。

总之续航方面并非不能接受，4小时左右的时间还算可以，这还是开3d的情况下，关掉3d也能在6-7小时左右，连续4小时玩3d，眼睛够坑爹了。但也不能就这样感到满足，希望改良这方面的情况。有时候聚会联机什么的，玩玩忽然没电了，也是挺坑爹的。当然要是拿个充电器去的话，那也无所谓……

第四个缺点，坑爹缺点：压屏！这绝对是坑爹级别，这设计真的挺坑爹的，打开的时候发现有两条痕迹在上面，擦掉也就没了，伤害一般吧，就怕日积月累，会造成破坏性的伤害。普通放其实没有什么痕迹，要是放入口袋，被口袋紧压时，那个痕迹让人感到心痛！或者放入包包里，也会被挤压到……

第五个缺点，不是机子缺点：厂商诚意和游戏。这个的确不是缺点……对，不是缺点！原本不想说出来的，可是看到有很多人都拿画面来说事，喜欢画面无可厚非，但也不要把烂游戏来说机子的缺点吧……是厂商没诚意，就成了3ds的机能比平射



炮不如了！那平射炮上的勇者30秒，岂不是回归FC了！！当然我并不说勇者30不给力，而是稍微特殊点的画面。可要是以这画面来判断平射炮的机能，那脑门就是被夹了……总体完全就是厂商问题，总不去看看老卡的游戏，老是看那些普通点的游戏，来决定3ds的机能……

第六个缺点，普通缺点：摄像头像素。这个摄像头的确是有些坑爹了，30w像素。但毕竟都是用来玩的，要求自然不是很高。2000来的，又要高清摄像头，哪里有这种好事？还说老任不厚道，小气……

第七个缺点，一般缺点：喇叭音量小，音质尚可。喇叭音量小，这是立体声的问题，可以把立体声改为右声道或者左声道，音量会大上一倍！音质很差么？一点都不差，只能说尚可，比起专业来说，自然比不过。但对于游戏来看，已经是可以满足。

Q 请问什么时候送海报啊？包书纸也行，哈哈！

——天使之羽

A 关于赠品的问题是个大动作，期待明年吧，小编们也很希望能有赠品送给大家……这样自己也能……你懂的。

Q 我的一台NDSL，游戏存档经常消失，或是无法存档是怎么回事？

——某网友



A 问题应该是出在烧录卡上面，你最好去换一张烧录卡。但是也有可能是你的烧录卡卡壳了，把内存卡连接到电脑上以后，再试着放新的东西进去，然后有可能你丢失的存档文件就卡出来了。如果是R4的烧录卡，然后就有时候就会在使用时突然所有的文件都丢失了。但是用这个方法多试几次就回来了。如果实在不行的话，还是去换个烧录卡吧。

Q R4i3d烧录卡有什么功能？怎么看视频 听音乐？

——某网友

A 亲爱的读者朋友，我帮你找了一段官方的功能解释，1.全球唯一一款支持3DS主机烧录卡，向下兼容所有Dsi和DS主机；2.首创裸眼3D技术，完美支持3D视屏；3.首创3D图形核心处理技术（简称PICA200），完美支持3D影像；4.完美支持支持3D游戏，向下兼容所有Dsi和DS游戏；5.支持WIFI双核永久升级，支持反烧录功能。具有core-duoupgrade9核心技术，能实时更新内核，解决新游戏和新主机运行问题 人工智能 不能识别和显示SD类型,容量和格式类型。识别和显示SD类型,容量和格式类型。省电，没有节电模式设置，功耗大。R4i3d支持睡眠模式，能够延长待机时间。操作界面 操作介面古板，没有灵活性。R4i3d多国语言界面由可在DS主机上直接设置更换。人性化操作介面，使用简单，容易操作。并且有即时提示窗口。

虽然列举的好处让你眼花缭乱，但是最重要的一点是，如果你选择了烧录卡，那些游戏的制作团队们则会收不到任何劳动果实，还是支持正版吧少年。



Q DR可以在邮局订阅的吗？

——网友2105676092

A 当然可以，《电软》可以在全国各地的邮局办理邮购业务，如果不明白请打邮购部电话询问010-64472177。

Q 《怪物猎人》，上位7星，隐藏任务里的恐暴龙怎么打呢？我是雷狼套，防具强化到目前所能的最高等级，武器太刀，2下秒杀我，感觉近

战没法打。随后我特地去制作了一套雷狼弓装，强化到目前最高顶级，武器雷弓，同样强化，希望可以远程风筝死，发现随便一下满血秒杀。根本没法打，攻击范围大，伤害巨变态，想开上位7星任务就必须打掉这个，设定的呢么变态怎么打？目前所能锻造到的最好装备也就这样了，但实际难度却超出目前装备等级的太多了。

——某网友



A 某甲的解答：

恐暴龙比起弓箭远程更适合进程武器打，说穿了规律也不难，钻下身砍后臀和腿就成了，记住每次出刀攻击不要贪刀，太刀的话没有防御更要注意早点停止攻击（倒不一定要收刀），然后朝他的尾巴方向滚动躲避，这样打除了恐暴没有一招是可以打到你的（他有一个前冲挑飞的攻击尾巴甩动也有攻击判定，会可能打中你，不过威力很小，打中也没关系）。

用弓的话找一把曲射是集中型的弓，平时别和他玩普通蓄力射击，只用曲射，这样危险会降低许多，就是产生一个新的问题时间不够用，我一般都是开个火势场+2和他玩弓的，很刺激，几乎是被碰到就是猫车，所以如果不是追求这种刺激的话还是进程武器更好一点。

某乙的解答：

道具流！

带麻痹生肉*1、睡眠生肉*1，双陷阱+陷阱制作工具*2+网*2，大桶爆弹G*2。恐暴龙最明显的弱点就是容易累，所以麻痹生肉之类的，只要放下，它就会不顾一切的去吃，结果你懂得。恐暴龙累前所有陷阱一律5秒出，累后麻痹10秒，落穴15秒（都是第一次，后面时间递减）。睡眠肉的是配合大桶爆弹G，眠爆它头，3倍伤哦~请注意，恐暴龙再吃完肉之后，很大几率会从疲劳状态直接生气（前提是你打的够狠），因此在它疲劳一段时间后（也就是先打它一会），再放肉or陷阱。

Q 你们觉得《最终幻想7核心危机》好玩么?最好讲讲剧情。

——某网友

A 核心危机又剧终了，时隔两年，再次重温，还是不免心碎。扎克斯为救克劳德在米德加尔的野外与神罗士兵的一战，从技术上来说就算没有D.M.W的帮助我也能用药来堆，一点小兵算什么，那怕是一万，就算是十万，我也能杀完。只要给我个数给我时间，我就能让扎克斯活下去。可实际上呢？最后一战的第一回合，扎克斯还身手自如，这是我最有信心的，虽然D.M.W在瓦解，一个个羁绊从D.M.W中消失。最后一战中，当进入D.M.W时不再是记忆碎片，而是一段段的记忆。可最后，三个头像都白了，再也不能帮助我了。但这都不是问题，特种兵的骄傲－怎么可能败给小兵！但历史已定，以后的天空将是属于克劳德的，扎克斯最终要走上英雄的末路。这一回合没给我时间，源源不断的士兵没有尽头，但我不会倒下。可是剧情不允许我们逆天，打到一半，屏幕淡出。一片漆黑，只有扎克斯和敌人战斗的声音。声音结束，镜头转入，扎克斯浑身是伤－他解决了所有敌人。神罗的直升机又来了，三个士兵又和扎克斯战斗。这时的扎克斯已没了力气，脱着巨剑一瘸一拐的走向敌人。举剑也是超慢。但我不服输，毕竟只有三个，要拼！我盯着一个兵用致命打，打了N多个9999，那兵就是不死。镜头又淡出，进入CG。三个兵对着扎克斯扫射，扎克斯中弹倒地。我们以扎克斯的视角听到扎克斯的喘气声，看到一个兵过来对准了枪口。“砰”，我生命值降为了0，但奇迹般的出现了爱丽斯的D.M.W。正是因为爱丽斯，扎克斯才一定要回米德加尔。和爱丽斯的记忆全部倒着重现，最后又想起了爱丽斯的“莫西～莫西～”。若爱丽斯的D.M.W能达成，不仅满血还要加无敌。可最后爱丽斯的头像变白时，结束了。进入了结尾CG，扎克斯将他从安吉尔手中接来的剑又交到了克劳德的手上。要他活下去，“因为他是扎克斯生存的证明”。扎克斯去了，看到了爱丽斯不在惧怕天空（扎克斯一直想带爱丽斯去看天空，可一去就是四年，最后也没回来），欣慰啊。看到克劳德的成长，他又站在了扎克斯当年站的火车的那个地方。我知道，战士的骄傲永存。



Q 关于《空之轨迹》三部曲。玩完FC了，第二作SC可以继承前作的存档吗？空轨三作之间的存档继承有什么用啊？顺带一提，我去PSP店里下SC，可老板告诉我，SC有两个镜像，玩到一半时得退出换镜像，还得改名，有那么麻烦吗？

——某网友



A 继承FC存档的效果

1、人物等级：

继承FC存档后可以继承艾丝蒂尔一人的初始等级，但不低于35级，不高于40级，如果不继承FC，则SC开始时小艾一律35级。只继承小艾一个人的等级。其他队员要到以后才入队，他们入队的时候都是固定的等级，和继承无关。

2、物品奖励：

此效果无法一开始就看到。必须在训练场拿到新型导力器后和克鲁茨的对话中获得。切勿急躁！

如果继承FC存档，那么在SC序章开始可以得到一些奖励物品 。只要继承FC存档便可得“机械手套”（饰品，STR+10 DEF+10）；如果FC最后的BP高于345，除了上面的以外还可得“土人偶”（饰品，战斗不能时HPEPCP完全回复）“圣灵药”（药，复活且HP全满）；

如果BP达到368（最高）那么除了上面所有奖励外，还可以得到“幸运”（回路，时3地1空1，敌人掉落物品几率提高30%），

如果不继承FC，将没有这些奖励。

3、准游击士手册以及部分剧情、对话：

此项效果无法一开始就看到。准游击士手册需要在训练场获得；其他剧情和奖励必须在以后的游戏流程中才能进行确认。

只要继承FC存档，那么SC的物品栏中便会多一本准游击士手册，里面的记录跟你FC中的完全一样。

不少SC支线任务中会继续跟FC中的NPC打交道，如果你继承了FC的存档，那么剧情跟不继承时的略有不同。

如果继承FC存档，根据FC的完成情况，在SC的支线任务中、以及和某些NPC对话时，可能会多得到一些奖励，例如：“阴阳”回路（第二章末的投宿客人的搜索支线任务）、还魂粉（第五章和柏斯超市药店老人对话）、苦西红柿三明治（第二章和蔡斯酒馆老板对话）等等。

如果不继承FC，将没有准游击士手册，也无法得到那些奖励物品。（这些物品不继承也可以通过其他途径得到，但是要比较晚才能拿到，或者要花钱买，而且有些是稀有物品你不继承就少拿一个了）

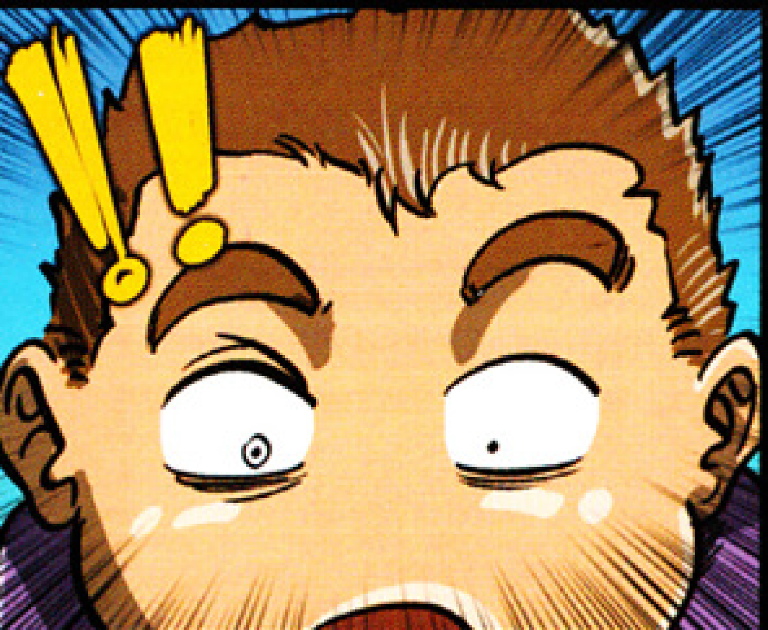
PS：除此以外的东西（如米拉、耀晶片、武器、装备、回路、料理、药品、食材、书籍等）都无法从FC继承。不要妄想把FC中的物品继承到SC里面。

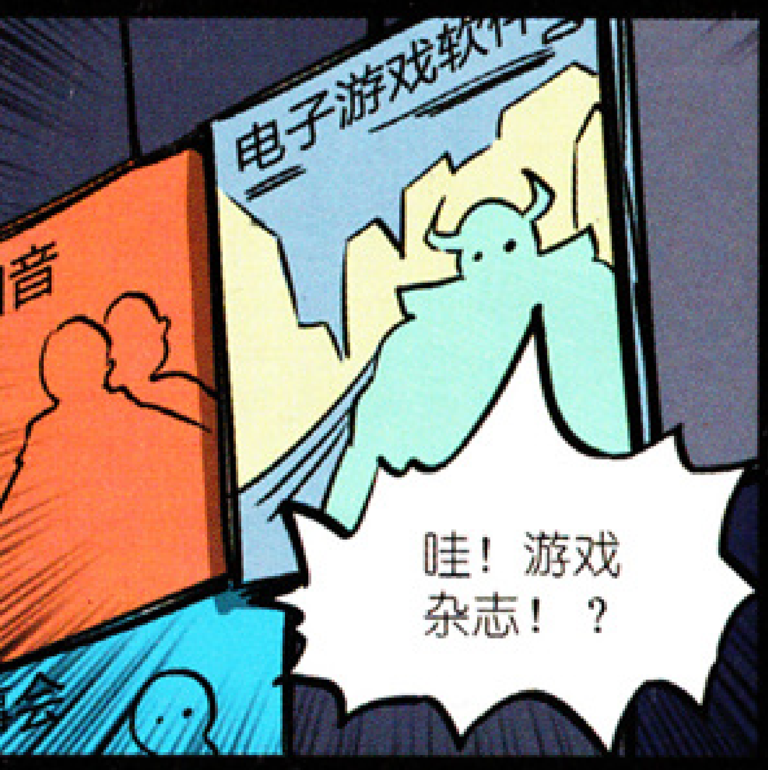

1
汤米漫画专栏
随风而逝的雪
作者新浪微博：漫画汤米
有很多不平凡的平凡大众在支撑着这个社会，又有什么在支撑着他们呢？


比如……这个小胖子。

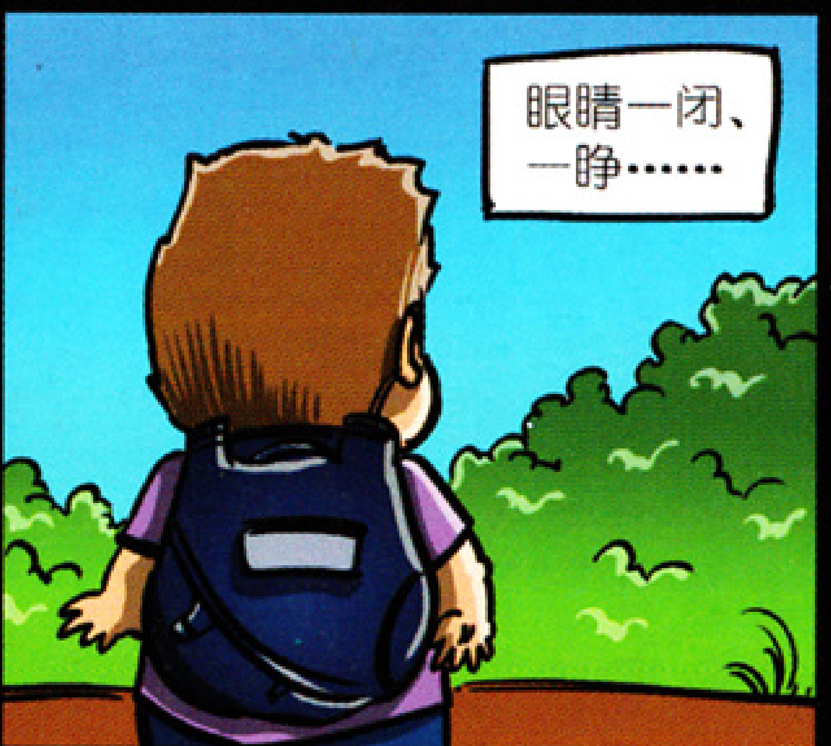

逃课的小胖子和电软的第一次亲密接触是这样的……
补习班好无聊！

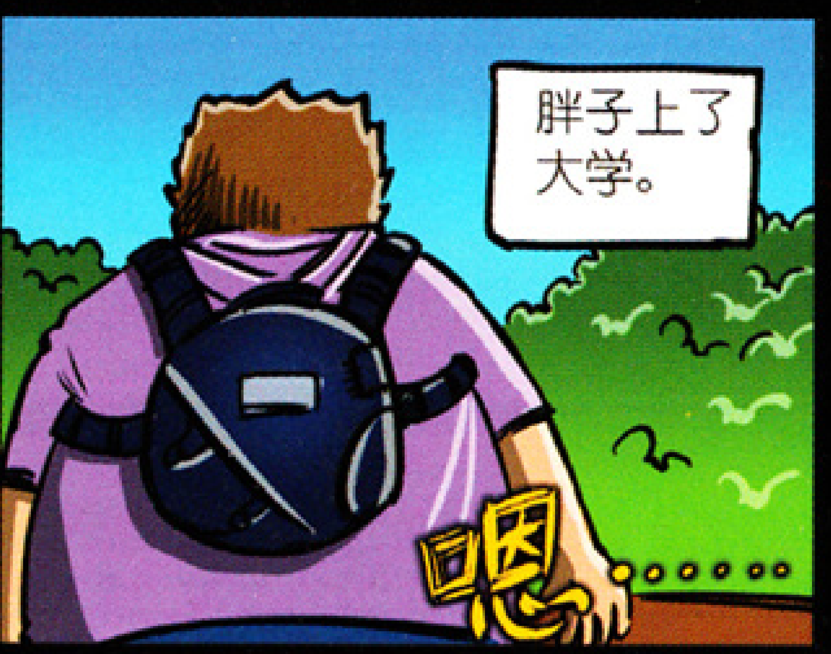

潜行靠近书报亭……
书报亭
没给老师瞧见吧？
唔？




电子游戏软件
哇！游戏杂志！？


《塞尔达传说-风之韵》、《光环》的介绍，让这个小胖子看得不亦乐乎。
就这样他上了贼船。


眼睛一闭、一睁……


胖子上了大学。
嗯


一次，在宿舍里，对伙伴们吐露了心声。

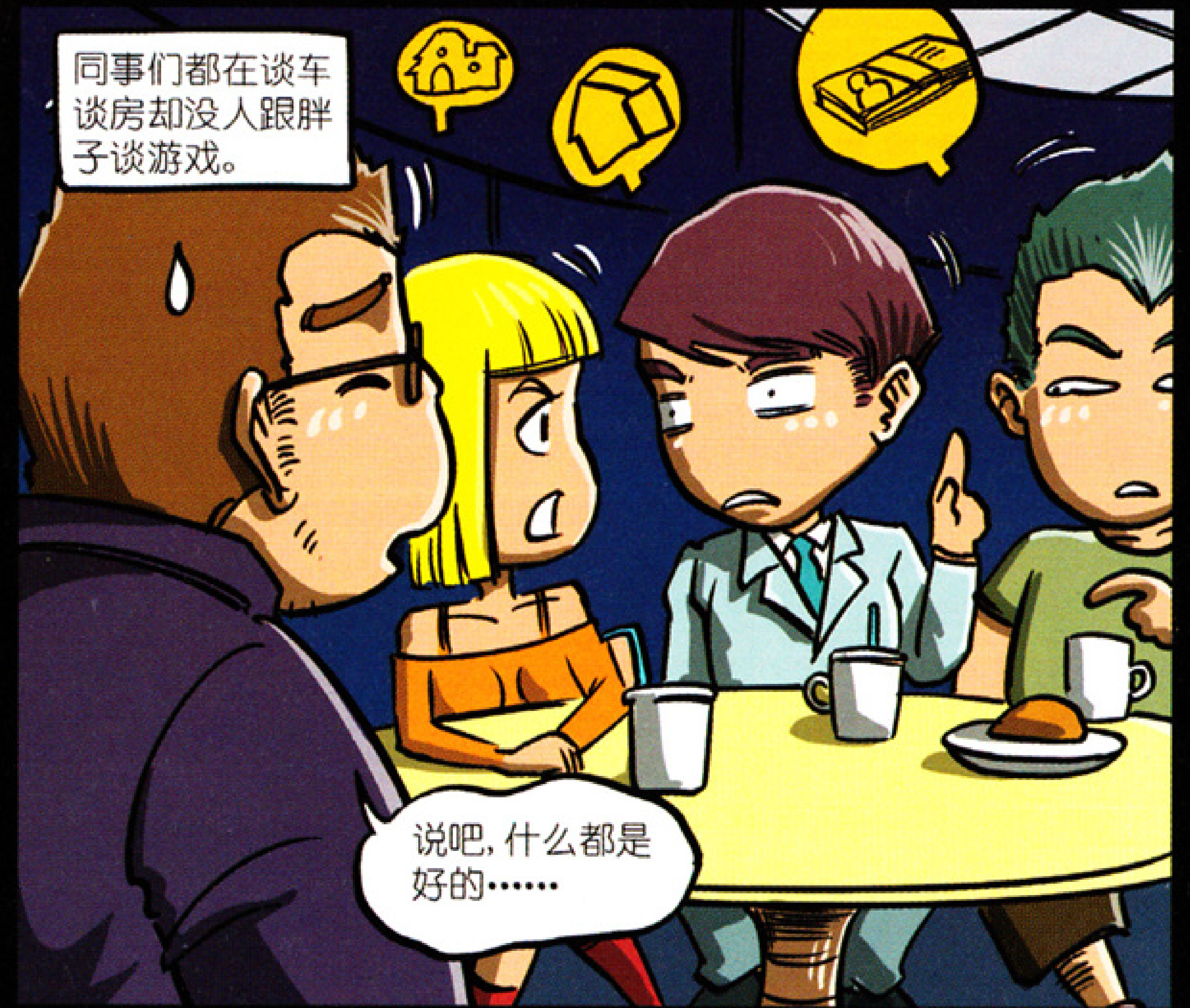

哇！
我要当电软小编！


从此他获得了这个外号。
准电软小编


虽然给电软投过简历，但是不知什么原因迟迟没有答复。
唰～！


怎么还没回音啊，帝哥帮帮忙……


2
毕业后的胖子，进入了一家广告公司。
呼……


同事们都在谈车谈房却没人跟胖子谈游戏。
说吧，什么都是好的……

为了繁忙的工作时常出差，也不能照顾奶奶……
哎，哎……
奶奶您注意身体啊！
胖子想起了自己最初的梦想，不禁蹉跎……
……自己的一生是否会这样平凡下去？
这时，他接到了一个来自爆炸头某大叔的电话。
明天来面试
!!
付出了混杂着汗水与鼻涕的努力，此胖子顺利成为《电软》的一份子。
梦想，就这样实现。他也有了自己的编辑名。
一起街霸AE、熬到深夜截稿、一起刀笔刀侃大山……
胖子，过来帮我这个Boss过一下！
这都不算事儿！
但是，激情过后，总要面对VERY HARD模式生活下的压力……
压力，如滚雪球般越滚越大……终有一天会爆发。
3
人，
不能只靠梦想活着
胖子挣扎着递交了辞呈。
“各自奔前程的身影，匆匆渐行渐远”
“那时陪伴我们的人哪，你们如今在何方？”
这个胖子，我们喜欢叫他雪。
他名字中的“十二月”……
谁承想……
却是一个互道离别的季节。
4
完

戦国BASARA 3 UTAGE 宴

□文/宇多田

与《战国BASARA3》的不同点



- 新增了可操作角色、新招式、新关卡，以及新模式等。
- 人物最高等级从之前的100级变更为了200级。
- 武器取消了同种类甲乙之分，统一成了每种一把的模式。
- 同种武器除了有之前的等级区分之外，这次还可以通过在关卡中达成特定的要求提升武器的攻防等数值。
- 在战前可以选择人物战极或战刻。
- 在商店中可以购买武器，每人分别可以购买三种，而这三种武器也只可以在商店购买，不能在关卡中取得。
- 前作中需要反复刷取的资源在本作中只需要取得一次即可。
- 可以在商店中花钱升级角色能力，对应各种资源，每种只能购买升级一次。
- 装具的获得率也大大提高，而且在商店中可以购买装具，不过价格不菲。
- 之前每人的四字真言装具整合成了一个，这样可以节省很多装具槽。
- 每关结束后有机会获得商店的抽签奖励，在商店中按△键可以摇奖，最高奖项是可以免费获得任意一种商品。
- 在前作中很是鸡肋的钱在本作中变得非常重要，而在本作中获得金钱也变得容易了很多。
- 整个游戏都呈现出一种欢乐无比的爽快感，这也对应了本作的副标题“宴”。
- 连击以及杀人数可以很轻松的提升，让游戏爽快感倍增。
- 天下统一模式中增加了下注赌博的新系统。





武器相关



- 每名角色都有七种不同属性的武器。
- 武器的最大等级为100级。
- 武器可以装备的装具槽最多有六个，武器自身附带装具除外。
- 战斗后武器还可以提升攻击防御等数值，各数值的最大值为：

体力＋10000　攻击力＋500　防御力＋300　BASARA＋100%　Burst＋100%

- 所有角色的七种武器都有一样的属性配置规律，下表供玩家参考：

名称	自带装具	注释	武器属性	初期攻击力	入手方法
第一把武器	无	角色的基本武器	无	52	初期装备
第二把武器	六神の数珠	攻击时属性附加效果增加	角色属性＋5%	152	商店购入(价格：5000)
第三把武器	経験のかんざし	BASARA槽更容易积攒，并且每击倒一个敌人增加5石经验	无	301	难易度［难しい］以上随机获得
第四把武器	六道轮廻図	攻击时属性附加效果增加	角色属性＋10%	403	难易度［难しい］以上随机获得
第五把武器	バサラ富くじ引换券	获得商店摇奖箱获得率上升，日本游戏中无效	角色属性＋10%（有个别角色+15%）	504	商店购入(价格：150000)
第六把武器（无铭）	共振の双振り	基本性能很低的武器，但是1P和2P同时装备会是武器的攻击力变成原先的两倍	无	104	商店购入(价格：100000)
第七把武器（山吹）	没有装具槽	金色的武器，不能装备装具，但是可以使入手的玉手箱变成豪华玉手箱，在日本游戏中无效	无	403	褒美引换券报酬，与难度无关

角色专属装具一览表

装具名称	对应角色	装具效果
天我独尊	松永久秀	保持焰界状态出击，不能解除
仁吼義侠	片仓小十郎	初期就是无月极杀的状态出击，不能解除
蒼天疾駆	猿飞佐助	奔跑、跳跃以及回避的时候影分身会进行攻击
無明秋夜	小早川秀秋	体力全满时的「もぐもぐ金吾」食物变成豪华状态，普通状态的食事可以回复体力
慈眼傍観	天海	初期就是「代償の　絶頂」状态，不能解除
勿怪跳躍	最上义光	使用挑衅的时候变成假死状态，这时候体力和BASARA缓慢回复
青天白日	立花宗茂	初期就是带电状态，「千切」的Hit数＋2
古今奔放	大友宗麟	被玩家控制的士兵能力大幅上升，受到的伤害变成普通状态时的五倍
神速聖将	上杉谦信	神域发动后移动速度上升，攻击附加冰属性，而且神域的效果持续时间加长
月下為君	かすが	不管什么攻击，被击中的敌人变成捆绑状态
豪放磊落	前田利家	移动加快，而且所有的固有技和固有奥義都得到了强化
賢才瞬麗	まつ	召唤的动物攻击力变成两倍
老成剛毅	北条氏政	「北条家最高灸」和「北条家栄光盛衰」的持续效果时间变成普通状态时的三倍
戦神覇王	武田信玄	移动加快，而且所有的固有技和固有奥義都得到了强化
東照権現	德川家康	一带着帽子的状态出击，蓄力时间缩短
君子殉凶	石田三成	(恐惶)无限制使用，任何武器都可以附加15%的暗属性
寥星跋扈	大谷吉継	瞄准敌人攻击后Hit数+3，而且附加暗属性
煙鳥翔華	雑贺孙市	普通攻击的时候子弹变成火箭弹，但是只有装备**マグナム**时候会变化
機略重鈍	黑田官兵卫	回转技使用的时候回转的圈数大幅增加，另外在回避的时候会在地上设置炸弹
純白可憐	鹤姬	被泡泡包在里面，在此期间冲刺撞到敌人的话泡泡会把敌人包起来，包着自己的泡泡一定时间后会消失并不会再出现，使用BASARA技之后可以再次使用
奥州筆頭	伊达政宗	初期就是(WAR DANCE)六刀流的状态，不能解除
天覇絶槍	真田幸村	初期就是(熱血大噴火)使用的状态，不能解除
絢麗豪壮	前田庆次	挑衅的时候周围的敌人会跟着一起跳舞，这时候BASARA槽慢慢回复
天衣無縫	长曾我部元亲	四缚的网威力变大，可以捕获一部分的敌方武将
詭計智将	毛利元就	设置陷阱的时候处于**スーパーアーマー**状态，并且陷阱的持续时间变为普通状态时的两倍
一刀必殺	岛津义弘	对敌人一击必杀，但是自己被攻击到也是一击必杀
戦国最強	本多忠胜	各固有奥义的时间限制取消，在电磁形态时体力不会减少
疾風翔働	风魔小太郎	在空中的攻击连击数3倍，并且全部都是会心一击
幻妖言惑	お市	体力为零的时候可以复活一次，并且体力全满体力
征天魔王	织田信长	战刻以及战极的持续时间大幅增加















装具一览表

装具名称	作用	入手方法
鈍色の猛牛	HP上升（+2000）	战场获得
赤銅の猛牛	HP上升（+3000）	战场获得
黄金の猛牛	HP上升（+4000）	战场获得
鈍色の若獅子	攻击力上升（+100）	战场获得
赤銅の若獅子	攻击力上升（+200）	战场获得
黄金の若獅子	攻击力上升（+300）	战场获得
鈍色の老亀	防御力上升（+150）	战场获得
淡緑の老亀	防御力上升（+250）	战场获得
黄金の老亀	防御力上升（+400）	战场获得
鈍色の猪突	BASARA攻击力上升（+200）	战场获得
桑染の猪突	BASARA攻击力上升（+300）	战场获得
黄金の猪突	BASARA攻击力上升（+400）	战场获得
鈍色の大鯰	一击击杀敌人可以获得3两	战场获得
赤錆の大鯰	一击击杀敌人可以获得4两	战场获得
黄金の大鯰	一击击杀敌人可以获得5两	战场获得
鈍色の蟷螂	濒死时攻防上升（+200）	战场获得
緑青の蟷螂	濒死时攻防上升（+300）	战场获得
黄金の蟷螂	濒死时攻防上升（+400）	战场获得
鈍色の大八車	提升运气 获得玉手箱和武器变成豪华的几率增加（+10）	战场获得
紺藍の大八車	提升运气 获得玉手箱和武器变成豪华的几率增加（+12）	战场获得
黄金の大八車	提升运气 获得玉手箱和武器变成豪华的几率增加（+14）	战场获得
鈍色の百足	破防后敌人更容易进入失神状态（小）	战场获得
暗紅の百足	破防后敌人更容易进入失神状态（中）	战场获得
黄金の百足	破防后敌人更容易进入失神状态（大）	战场获得
鈍色の肩当	自己被破防后不易进入失神状态（小）	战场获得
薄青の肩当	自己被破防后不易进入失神状态（中）	战场获得
黄金の肩当	自己被破防后不易进入失神状态（大）	战场获得
鈍色の蝙蝠	防御中缓慢回复体力（小）	战场获得
猩紅の蝙蝠	防御中缓慢回复体力（中）	战场获得
黄金の蝙蝠	防御中缓慢回复体力（大）	战场获得

接下页



鈍色の猛虎	战刻/战极发动时攻击力提升（+300）	战场获得
淡黄の猛虎	战刻/战极发动时攻击力提升（+400）	战场获得
黄金の猛虎	战刻/战极发动时攻击力提升（+500）	战场获得
鈍色の南瓜	降低自己的攻击力（-5%）	战场获得
薄紅の南瓜	降低自己的攻击力（-10%）	战场获得
黄金の南瓜	降低自己的攻击力（-15%）	战场获得
鈍色の扇子	对敌方阵大将的攻击力上升（+300）日本游戏中无效	战场获得
日輪の扇子	对敌方阵大将的攻击力上升（+400）日本游戏中无效	战场获得
黄金の扇子	对敌方阵大将的攻击力上升（+500）日本游戏中无效	战场获得
鈍色の三桜	装备属性武器后属性攻击几率上升（+5%）	战场获得
珊瑚の三桜	装备属性武器后属性攻击几率上升（+7%）	战场获得
黄金の三桜	装备属性武器后属性攻击几率上升（+9%）	战场获得
鈍色の跳蟹	弹反攻击力上升（+2000）	战场获得
枯茶の跳蟹	弹反攻击力上升（+2500）	战场获得
黄金の跳蟹	弹反攻击力上升（+3000）	战场获得
鈍色の飛蝗	空中攻击力上升（+400）	战场获得
浅緑の飛蝗	空中攻击力上升（+500）	战场获得
黄金の飛蝗	空中攻击力上升（+600）	战场获得
鈍色の鉾	连续技第一段攻击力上升（+500）	战场获得
青鈍の鉾	连续技第一段攻击力上升（+600）	战场获得
黄金の鉾	连续技第一段攻击力上升（+700）	战场获得
鈍色の汗馬	战斗10秒钟内攻击力大幅增加（+4000）装备复数个秒数合算	战场获得
唐茶の汗馬	战斗15秒钟内攻击力大幅增加（+4000）装备复数个秒数合算	战场获得
黄金の汗馬	战斗30秒钟内攻击力大幅增加（+4000）装备复数个秒数合算	战场获得
鈍色の握飯	回复道具效果上升（+5%）	战场获得
白銀の握飯	回复道具效果上升（+10%）	战场获得
黄金の握飯	回复道具效果上升（+15%）	战场获得
鈍色の海貝	每增加一个我方阵地后攻击力上升（+70）日本游戏中无效	战场获得
紺碧の海貝	每增加一个我方阵地后攻击力上升（+80）日本游戏中无效	战场获得
黄金の海貝	每增加一个我方阵地后攻击力上升（+90）日本游戏中无效	战场获得
鈍色の古龍	HP、BASARA槽、战刻槽全满时攻击力上升（+700）	战场获得
蒼穹の古龍	HP、BASARA槽、战刻槽全满时攻击力上升（+800）	战场获得
黄金の古龍	HP、BASARA槽、战刻槽全满时攻击力上升（+900）	战场获得
鈍色の雌鶏	副武将进行BASARA援护后攻防上升（+50）最多十次	战场获得
牡丹の雌鶏	副武将进行BASARA援护后攻防上升（+60）最多十次	战场获得
黄金の雌鶏	副武将进行BASARA援护后攻防上升（+70）最多十次	战场获得
炎のお守り	我方不受火属性追加伤害	战场获得
雷のお守り	我方不受雷属性追加伤害	战场获得
水のお守り	我方不受水属性追加伤害	战场获得
风のお守り	我方不受风属性追加伤害	战场获得
暗のお守り	我方不受暗属性追加伤害	战场获得
光のお守り	我方不受光属性追加伤害	战场获得
射手殺しの印	给予远距离攻击的敌人三倍的伤害	战场获得
盾殺しの印	给予有盾牌的敌人三倍的伤害 盾牌一击必破	战场获得
剛力殺しの印	给予体型巨大的敌人三倍的伤害	战场获得
忍者殺しの印	给予忍者三倍的伤害	战场获得
からくり殺しの印	给予机关类三倍的伤害	战场获得
畜生殺しの印	给予动物类敌人三倍的伤害	战场获得
ごますり棒	我方士兵夸赞自己	战场获得
ハゲましかつら	战力归零	战场获得
熱唱びわ	战斗中音乐是OP	BASARA商店（价格：12000）
熱唱こと	战斗中音乐是ED	称号200P
自演のつづみ	战斗中音乐是控制人物主题曲	战场获得
応援の竹笛	战斗中音乐是副武将人物主题曲（双人游戏是无效）	难以上难度战场获得
才蔵の笠	受到弓箭和火枪攻击不会产生硬直	战场获得
又兵衛の軍配	BASARA技Hits数+1	战场获得
追撃の手綱	骑马时Hits数+1	战场获得
三位一体の宝飾	HP BASARA槽 战刻槽全满时Hits数+1	BASARA商店（价格：35000）
時をかける鞭	骑马时不受攻击时连击数不会中断	战场获得
黄金の小槌	100人斩出现「打ち出の小槌」	战场获得
常闇の眼鏡	HP不显示 结算时经验值倍率+0.5	战场获得
栄光の杯	完成特别恩赏之后的经验值2倍（日本游戏中无效）	BASARA商店（价格：18000）
備えの神水	BASARA槽全满出战	战场获得
戦刻の名湯	战刻槽全满出战	战场获得
上杉の塩	敌方全体血量变成两倍	称号400P
跳躍の刺客	跳跃攻击可能出现金钱	战场获得
剣神の名刀	剑剧胜利后HP回复（双人游戏是无效）	BASARA商店（价格：12000）
目覚ましの鐘	气绝状态恢复快	BASARA商店（价格：10000）
あぶく銭の財布	金币比率+4 但是受到攻击后金币变为一半	战场获得
罵詈雑言の書	挑衅时BASARA槽增加	战场获得



八連星の極意	普通攻击第八击必然暴击	BASARA商店（价格：70000）
残像足袋	回避时无敌时间增加	BASARA商店（价格：14000）
愚か者の法	攻击力1.5倍 受到伤害变为3倍	难以上难度战场获得
背水の布陣	濒死状态 经验值倍率+1	难以上难度战场获得
逆鱗手甲	防御中受到弓箭攻击后会自动反弹	BASARA商店（价格：90000）
吹き飛ばしの櫂	吹飞攻击变成本垒打	战场获得
猛進の荒馬	骑马时攻击力上升	战场获得
跳ね返しの鍔	反弹时机增加	BASARA商店（价格：160000）
戦刻の勾玉	发动战刻后没击败五人时间会增加一秒	战场获得
熱狂の法具	BASARA技延长5秒	BASARA商店（价格：12500）
連撃扇子	连击判定时间增加	BASARA商店（价格：70000）
戦刻の布陣	占领敌人阵地增加的战刻槽变为2倍	BASARA商店（价格：25000）
時だましのからくり	有利状态增加10秒	战场获得
清正の虎皮	减少敌人伤害至四分之三	BASARA商店（价格：22000）
水晶の髑髏	暴击率大幅上升	BASARA商店（价格：10000）
韋駄天抄	移动速度上升	BASARA商店（价格：8000）
都落ちの笏	装备的「鈍色的装具」和「黄金的装具」的效果对换	BASARA商店（价格：22000）
威力変化鏡	武器的攻击力与该名武将持有的最强武器的攻击力一样	BASARA商店（价格：80000）
鍛冶屋の槌	武具/豪华武具取得武器，装备中的武器等级一+1，日本游戏中无效	BASARA商店（价格：60000）
勝鬨の杯　陰　陽	装備后石高倍率+0.2，双人游戏时都装备的话石高倍率+2	BASARA商店（价格：50000）
翡翠の舞鶴	BASARA槽积攒速度加快	BASARA商店（价格：80000）
復讐の妖刀	战斗中击倒敌人之后攻击力上升	BASARA商店（价格：250000）
韋駄天のふりかけ	取得饭团之后可以提升15秒钟的速度	商店抽奖「大吉」的奖品
一八の丸薬	战死之后有几率可以复活（与玩家控制角色的幸运值有关）	商店抽奖「大吉」的奖品
鬼火の蝋燭	消费大量体力解放战极或者战刻状态，每个关卡中只能使用一次，另外战极是以3段形式解放	究极以上难度战场获得
佳人薄命の仮面	体力会慢慢持续减少，小判保持+3状态	究极以上难度战场获得
全国手配書	装备之后可以看到关卡中的通缉犯所在位置，如果是双人游戏两人同时装备还可以使通缉犯的出现概率大大增加，日本游戏模式中无效	称号250P
暗君の陣幕	仲间在关卡中不追随玩家，双人游戏时无效	称号500P
鍛錬用木刀	以在商店中用资源上升的能力无效的状态出战	称号600P
奥州特項目安箱	战斗中可以听到战国人气番组「奥州特项目安箱」	BASARA商店（价格：15000）
養生の徳利	战斗中我方队伍中有女性登场参加宴会	BASARA商店（价格：20000）
伴奏蓄音機	战斗中的背景音乐变成了在ギャラリー中最后听到的曲子	BASARA商店（价格：150000）
辛甘相合傘	战斗中有女子与玩家搭话	BASARA商店（价格：40000）
豪華絢爛ノ　“豪”	战斗结束后获得一个玉手箱，四个同时装备的时候可以变成豪华玉手箱	BASARA商店（价格：3000）
豪華絢爛ノ　“華”	战斗结束后获得一个玉手箱，四个同时装备的时候可以变成豪华玉手箱	战斗后随机获得
豪華絢爛ノ　“絢”	战斗结束后获得一个玉手箱，四个同时装备的时候可以变成豪华玉手箱	战斗后随机获得
豪華絢爛ノ　“爛”	战斗结束后获得一个玉手箱，四个同时装备的时候可以变成豪华玉手箱	称号150P
豊年満作ノ　“豊”	战斗后获得经验值+1000，四个同时装备增加经验值3000	BASARA商店（价格：15000）
豊年満作ノ　“年”	战斗后获得经验值+1000，四个同时装备增加经验值3000	战斗后随机获得
豊年満作ノ　“満”	战斗后获得经验值+1000，四个同时装备增加经验值3000	难以上难度战斗后随机获得
豊年満作ノ　“作”	战斗后获得经验值+1000，四个同时装备增加经验值3000	战斗后随机获得
商売繁盛ノ　“商”	战斗后增加金钱1000两，四个同时装备增加金钱6000两	BASARA商店（价格：4000）
商売繁盛ノ　“売”	战斗后增加金钱1000两，四个同时装备增加金钱6000两	战斗后随机获得
商売繁盛ノ　“繁”	战斗后增加金钱1000两，四个同时装备增加金钱6000两	战斗后随机获得
商売繁盛ノ　“盛”	战斗后增加金钱1000两，四个同时装备增加金钱6000两	称号150P
心頭滅却ノ　“心”	战斗后获得一个武具，四个同时装备之后获得豪华武具，但是不能防御	BASARA商店（价格：6000）
心頭滅却ノ　“頭”	战斗后获得一个武具，四个同时装备之后获得豪华武具，但是不能防御	究极以上难度战斗后随机获得
心頭滅却ノ　“滅”	战斗后获得一个武具，四个同时装备之后获得豪华武具，但是不能防御	战斗后随机获得
心頭滅却ノ　“却”	战斗后获得一个武具，四个同时装备之后获得豪华武具，但是不能防御	称号300P
九死一生ノ　“九”	装备之后可以使获得的玉手箱和武具质量上升，四个同时装备质量大幅上升，但是不能回复体力	BASARA商店（价格：6000）
九死一生ノ　“死”	装备之后可以使获得的玉手箱和武具质量上升，四个同时装备质量大幅上升，但是不能回复体力	究极以上难度战斗后随机获得
九死一生ノ　“一”	装备之后可以使获得的玉手箱和武具质量上升，四个同时装备质量大幅上升，但是不能回复体力	究极以上难度战斗后随机获得
九死一生ノ　“生”	装备之后可以使获得的玉手箱和武具质量上升，四个同时装备质量大幅上升，但是不能回复体力	称号300P



仲间相关一览表

仲间名称	类型	能力（普通/MAX）	能力效果（普通/MAX）	仲间取得方法
朝仓义景	防御	装具献上率上升	在关卡中不死亡的情况下，装具的献上率提升	日本游戏25通关后获得
		装具献上	在关卡中不死亡的情况下，必定会献上装具	
姉小路頼纲	攻击	损害軽减	受到敌人的攻击伤害降低10%	日本游戏28通关后获得
		损害大軽减	受到敌人的攻击伤害降低20%	
尼子晴久	防御	资金寄付	在关卡中不死亡的情况下，增加200两收入	日本游戏01通关后获得
		资金赠呈	在关卡中不死亡的情况下，增加500两收入	
安国寺恵琼	回复	诱爆术	爆弹兵即刻变为倒计时状态	日本游戏26通关后获得
		高度诱爆术	爆弹兵即刻变为倒计时状态	
井伊直政	攻击	无伤の报偿	玩家无伤过关的话奖励1500两	日本游戏24通关后获得
		无伤の大报偿	玩家无伤过关的话奖励3000两	
石田三成	攻击	常闇	玩家与仲间的暗属性发动几率增加	日本游戏10通关后获得
		暗黒	玩家与仲间的暗属性发动几率大幅增加	
几野员昌	攻击	钢鉄の味方	玩家在钢铁的场合中仲间会自动辅助技能攻击	日本游戏28通关后获得
		钢鉄の友	玩家在钢铁的场合中仲间会自动辅助技能攻击	
稲叶正成	攻击	资金寄付	在关卡中不死亡的情况下，增加200两收入	日本游戏11通关后获得
		资金赠呈	在关卡中不死亡的情况下，增加500两收入	
上杉谦信	攻击	冷気	玩家与仲间的冰属性发动几率增加	日本游戏24通关后获得
		冻気	玩家与仲间的冰属性发动几率大幅增加	
宇喜多秀家	攻击	女の味方	玩家是女性的时候仲间会自动辅助技能攻击	日本游戏21通关后获得
		女の友	玩家是女性的时候仲间会自动辅助技能攻击	
内ケ岛氏理	攻击	洞窟好き	在洞窟中仲间会自动辅助技能攻击	日本游戏25通关后获得
		探検队长	在洞窟中仲间会自动辅助技能攻击	
宇都宫広纲	攻击	石高寄付	在关卡中仲间没有死亡的话，奖励500石经验	日本游戏16通关后获得
		石高赠呈	在关卡中仲间没有死亡的话，奖励1000石经验	
お市	防御	常闇	玩家与仲间的暗属性发动几率增加	日本游戏25通关后获得
		暗黒	玩家与仲间的暗属性发动几率大幅增加	
织田信长	攻击	天下布灭	我方全体攻击力增加5%	日本游戏31通关后获得
		天上布灭	我方全体攻击力增加10%	
太田资正	防御	小运招き	在关卡中不死的时候运气上升	日本游戏09通关后获得
		大运招き	在关卡中不死的时候运气大幅上升	
大谷吉继	防御	常闇	玩家与仲间的暗属性发动几率增加	日本游戏11通关后获得
		暗黒	玩家与仲间的暗属性发动几率大幅增加	
大友宗麟	防御	贫乏神	在关卡中仲间不死亡的话奖励10两	日本游戏07通关后获得
		福之神	在关卡中仲间不死亡的话奖励1000两	
大野直昌	攻击	海好き	海边场景的关卡中仲间会自动辅助技能攻击	日本游戏15通关后获得
		海大好き	海边场景的关卡中仲间会自动辅助技能攻击	
大祝安胜	防御	装具献上率上升	在关卡中不死亡的情况下，装具的献上率提升	日本游戏28通关后获得
		装具献上	在关卡中不死亡的情况下，必定会献上装具	
奥村永福	攻击	资金献上率上升	在关卡中仲间不死亡的情况下，金钱的线上率提升	日本游戏29通关后获得
		资金献上	在关卡中仲间不死亡的情况下，必定会献上金钱	
鬼小岛弥太郎	攻击	剣剧强化	剑剧胜利后的攻击伤害上升	日本游戏10通关后获得
		剣剧大强化	剑剧胜利后的攻击伤害大幅上升	
鬼庭良直	攻击	巨汉胁し	对刚力兵和铁槌兵状态有利	日本游戏04通关后获得
		巨汉大胁し	对巨型敌人状态有利	
かすが	防御	一莲托生	玩家回复体力时仲间体力同样回复	日本游戏21通关后获得
		一心同体	玩家回复体力时仲间体力大幅回复	
片仓小十郎	防御	一莲托生	玩家回复体力时仲间体力同样回复	日本游戏02通关后获得
		一心同体	玩家回复体力时仲间体力大幅回复	
加藤段蔵	攻击	试练のとき	仲间受到的伤害变为1.5倍	日本游戏18通关后获得
		开眼	仲间受到的伤害变为3倍	
蒲生氏郷	防御	资金献上率上升	在关卡中仲间不死亡的情况下，金钱的线上率提升	日本游戏30通关后获得
		资金献上	在关卡中仲间不死亡的情况下，必定会献上金钱	
蒲生賴郷	防御	无伤の小运	玩家没有受到攻击是运气上升	日本游戏03通关后获得
		无伤の大运	玩家没有受到攻击是运气大幅上升	
北信爱	防御	损害軽减	受到敌人的攻击伤害降低10%	日本游戏22通关后获得
		损害大軽减	受到敌人的攻击伤害降低20%	
吉川元春	攻击	男の味方	玩家是男性角色的时候仲间会自动辅助技能攻击	日本游戏23通关后获得
		男の友	玩家是男性角色的时候仲间会自动辅助技能攻击	
キャッチャー守口	攻击	资金献上率上升	在关卡中仲间不死亡的情况下，金钱的线上率提升	日本游戏15通关后获得
		资金献上	在关卡中仲间不死亡的情况下，必定会献上金钱	
吉良亲贞	防御	海好き	海边场景的关卡中仲间会自动辅助技能攻击	日本游戏15通关后获得
		海大好き	海边场景的关卡中仲间会自动辅助技能攻击	
雾隠才蔵	防御	忍胁し	对下忍的状态有利	日本游戏18通关后获得
		忍大胁し	对忍者的状态有利	
九戸政実	攻击	アシスト报酬	辅助之后可以获得100两，最多十次	日本游戏08通关后获得
		アシスト大报酬	辅助之后可以获得300两，最多十次	
国司元相	回复	无伤の小运	玩家没有受到攻击是运气上升	日本游戏17通关后获得
		无伤の大运	玩家没有受到攻击是运气大幅上升	
来岛通康	攻击	无伤の小运	玩家没有受到攻击是运气上升	日本游戏29通关后获得
		无伤の大运	玩家没有受到攻击是运气大幅上升	









黒田官兵卫	防御	诱爆术	爆弹兵即刻变为倒计时状态	日本游戏12通关后获得
		高度诱爆术	爆弹兵即刻变为倒计时状态	
黒田长政	防御	石高倍率上升	战斗中没有阵亡的情况下经验值倍数增加0.2	日本游戏17通关后获得
		石高倍率大上升	战斗中没有阵亡的情况下经验值倍数增加0.3	
河野通直	防御	夕焼け好き	在日落前的场景中仲间会自动辅助技能攻击	日本游戏21通关后获得
		夕焼け番长	在日落前的场景中仲间会自动辅助技能攻击	
后藤又兵卫	攻击	援护强化	BASARA技援护攻击力上升	日本游戏22通关后获得
		真^援护强化	BASARA技援护攻击力大幅上升	
小早川隆景	防御	夜好き	在夜晚的场景中仲间会自动辅助技能攻击	日本游戏25通关后获得
		夜の王	在夜晚的场景中仲间会自动辅助技能攻击	
小早川秀秋	回复	石高寄付	在关卡中仲间没有死亡的话，奖励500石经验	日本游戏04通关后获得
		石高赠呈	在关卡中仲间没有死亡的话，奖励1000石经验	
雑贺孙市	攻击	発火	玩家和仲间的火炎属性发动几率提升	日本游戏13通关后获得
		红莲	玩家和仲间的火炎属性发动几率大幅提升	
雑贺孙六	攻击	砂好き	在沙丘的场景中仲间会自动辅助技能攻击	日本游戏13通关后获得
		砂丘の王	在沙丘的场景中仲间会自动辅助技能攻击	
酒井忠次	防御	石高倍率上升	战斗中没有阵亡的情况下经验值倍数增加0.2	日本游戏17通关后获得
		石高倍率大上升	战斗中没有阵亡的情况下经验值倍数增加0.3	
鮭延秀纲	防御	巨汉胁し	对刚力兵和铁槌兵状态有利	日本游戏02通关后获得
		巨汉大胁し	对巨型敌人状态有利	
佐竹义重	攻击	援护强化	BASARA技援护攻击力上升	日本游戏06通关后获得
		真^援护强化	BASARA技援护攻击力大幅上升	
佐武义昌	防御	罠好き	在有陷阱的场景中仲间会自动辅助技能攻击	日本游戏30通关后获得
		罠大好き	在有陷阱的场景中仲间会自动辅助技能攻击	
真田幸村	攻击	発火	玩家和仲间的火炎属性发动几率提升	日本游戏10通关后获得
		红莲	玩家和仲间的火炎属性发动几率大幅提升	
猿飞佐助	防御	影武者	玩家死亡的时候猿飞佐助可以代替死亡一次	日本游戏01通关后获得
		真^影武者	玩家死亡的时候猿飞佐助可以代替死亡一次	
塩屋秋贞	防御	石高寄付	在关卡中仲间没有死亡的话，奖励500石经验	日本游戏08通关后获得
		石高赠呈	在关卡中仲间没有死亡的话，奖励1000石经验	
七条兼仲	攻击	诱爆术	爆弹兵即刻变为倒计时状态	日本游戏26通关后获得
		高度诱爆术	爆弹兵即刻变为倒计时状态	
柴田胜家	攻击	剑剧强化	剑剧胜利后的攻击伤害上升	日本游戏23通关后获得
		剑剧大强化	剑剧胜利后的攻击伤害大幅上升	
岛左近	回复	无伤の石高	玩家无伤通关的话经验值倍率增加0.3	日本游戏17通关后获得
		无伤の大石高	玩家无伤通关的话经验值倍率增加0.5	
岛津家久	攻击	高速アシスト	BASARA技冷却时间从通常的2分钟变为1分钟	日本游戏22通关后获得
		爆速アシスト	可以连续使用BASARA技支援	
岛津歳久	防御	资源献上率上升	在关卡中仲间不死亡的情况下资源的献上率上升	日本游戏05通关后获得
		资源献上	在关卡中仲间不死亡的情况下资源的献上率大幅上升	
岛津义弘	攻击	试练のとき	仲间受到的伤害变为1.5倍	日本游戏20通关后获得
		开眼	仲间受到的伤害变为3倍	
清水宗治	防御	资源献上率上升	在关卡中仲间不死亡的情况下资源的献上率上升	日本游戏07通关后获得
		资源献上	在关卡中仲间不死亡的情况下资源的献上率大幅上升	
志村光安	攻击	男の味方	玩家是男性角色的时候仲间会自动辅助技能攻击	日本游戏02通关后获得
		男の友	玩家是男性角色的时候仲间会自动辅助技能攻击	
铃木重兼	防御	资源献上率上升	在关卡中仲间不死亡的情况下资源的献上率上升	日本游戏13通关后获得
		资源献上	在关卡中仲间不死亡的情况下资源的献上率大幅上升	
铃木重朝	攻击	罠好き	在有陷阱的场景中仲间会自动辅助技能攻击	日本游戏27通关后获得
		罠大好き	在有陷阱的场景中仲间会自动辅助技能攻击	
十河一存	攻击	无伤の石高	玩家无伤通关的话经验值倍率增加0.3	日本游戏03通关后获得
		无伤の大石高	玩家无伤通关的话经验值倍率增加0.5	
武田信玄	攻击	损害軽减	受到敌人的攻击伤害降低10%	日本游戏27通关后获得
		损害大軽减	受到敌人的攻击伤害降低20%	
立花宗茂	攻击	剑剧强化	剑剧胜利后的攻击伤害上升	日本游戏06通关后获得
		剑剧大强化	剑剧胜利后的攻击伤害大幅上升	
伊达成实	攻击	夜好き	在夜晚的场景中仲间会自动辅助技能攻击	日本游戏04通关后获得
		夜の王	在夜晚的场景中仲间会自动辅助技能攻击	
伊达政宗	攻击	带电	玩家和中间都附加雷属性攻击的概率上升	日本游戏09通关后获得
		雷神	玩家和中间都附加雷属性攻击的概率大幅上升	
谷忠澄	防御	资源献上率上升	在关卡中仲间不死亡的情况下资源的献上率上升	日本游戏07通关后获得
		资源献上	在关卡中仲间不死亡的情况下资源的献上率大幅上升	
长曾我部信亲	攻击	からくり好き	在有机关的场景仲间会自动辅助技能攻击	日本游戏12通关后获得
		からくり大好き	在有机关的场景仲间会自动辅助技能攻击	
长曾我部元亲	攻击	発火	玩家和仲间的火炎属性发动几率提升	日本游戏15通关后获得
		红莲	玩家和仲间的火炎属性发动几率大幅提升	
鶴姫	防御	オトメの魅力	因为少女的魅力使得敌人变得迟钝	日本游戏14通关后获得
		オトナの魅力	因为大人的魅力使得敌人变得迟钝	
天海	攻击	眼力	锐利的视线让敌人陷入恐慌状态	日本游戏05通关后获得
		邪眼	锐利的视线让敌人陷入失神状态	
藤堂高虎	攻击	虎好き	有老虎的场景中仲间会自动辅助技能攻击	日本游戏18通关后获得
		虎大好き	有老虎的场景中仲间会自动辅助技能攻击	
徳川家康	防御	闪光	玩家和仲间的光属性发动几率提升	日本游戏09通关后获得
		光明	玩家和仲间的光属性发动几率大幅提升	









虎	攻击	远吠え	叫声让敌人陷入失神状态	日本游戏16通关后获得
		咆哮	叫声让敌人陷入失神状态并造成伤害	
直江兼続	攻击	小运招き	在关卡中不死的时候运气上升	日本游戏24通关后获得
		大运招き	在关卡中不死的时候运气大幅上升	
南部晴政	攻击	黄泉夜行	玩家死亡之后可以复活一次	日本游戏05通关后获得
		黄泉异行	玩家死亡之后可以复活一次	
新纳忠元	攻击	巨汉胁し	对刚力兵和铁槌兵状态有利	日本游戏06通关后获得
		巨汉大胁し	对巨型敌人状态有利	
芳贺高定	防御	高速アシスト	BASARA技冷却时间从通常的2分钟变为1分钟	日本游戏10通关后获得
		爆速アシスト	可以连续使用BASARA技支援	
芳贺高継	攻击	虎好き	有老虎的场景中仲间会自动辅助技能攻击	日本游戏11通关后获得
		虎大好き	有老虎的场景中仲间会自动辅助技能攻击	
服部半蔵	防御	捕物	通缉犯必定会在关卡中出现	日本游戏14通关后获得
		手配书	通缉犯关卡中出现，且玩家可以看到通缉犯的位置	
ピッチャー平野	防御	资源献上率上升	在关卡中仲间不死亡的情况下资源的献上率上升	日本游戏19通关后获得
		资源献上	在关卡中仲间不死亡的情况下资源的献上率大幅上升	
平冈頼胜	防御	アシスト报酬	辅助之后可以获得100两，最多十次	日本游戏29通关后获得
		アシスト大报酬	辅助之后可以获得300两，最多十次	
风魔小太郎	攻击	疾风	玩家和仲间的风属性发动几率提升	日本游戏18通关后获得
		风神	玩家和仲间的风属性发动几率大幅提升	
フェアリー武藤	防御	贫乏神	在关卡中仲间不死亡的话奖励10两	日本游戏19通关后获得
		福之神	在关卡中仲间不死亡的话奖励1000两	
フェザー中武	回复	资金寄付	在关卡中不死亡的情况下，增加200两收入	日本游戏19通关后获得
		资金赠呈	在关卡中不死亡的情况下，增加500两收入	
福留亲政	攻击	からくり好き	在有机关的场景仲间会自动辅助技能攻击	日本游戏12通关后获得
		からくり大好き	在有机关的场景仲间会自动辅助技能攻击	
福原贞俊	攻击	无伤の石高	玩家无伤通关的话经验值倍率增加0.3	日本游戏24通关后获得
		无伤の大石高	玩家无伤通关的话经验值倍率增加0.5	
北条氏直	防御	无伤の报偿	玩家无伤过关的话奖励1500两	日本游戏30通关后获得
		无伤の大报偿	玩家无伤过关的话奖励3000两	
北条氏政	攻击	诱爆术	爆弹兵即刻变为倒计时状态	日本游戏26通关后获得
		高度诱爆术	爆弹兵即刻变为倒计时状态	
北条幻庵	攻击	装具献上率上升	在关卡中不死亡的情况下，装具的献上率提升	日本游戏20通关后获得
		装具献上	在关卡中不死亡的情况下，必定会献上装具	
北条纲成	攻击	城好き	在城内的场景中仲间会自动辅助技能攻击	日本游戏08通关后获得
		城大好き	在城内的场景中仲间会自动辅助技能攻击	
本多忠胜	攻击	诱爆术	爆弹兵即刻变为倒计时状态	日本游戏22通关后获得
		高度诱爆术	爆弹兵即刻变为倒计时状态	
仏颜の隈八	回复	高速アシスト	BASARA技冷却时间从通常的2分钟变为1分钟	日本游戏09通关后获得
		爆速アシスト	可以连续使用BASARA技支援	
舞兵库	攻击	铳好き	玩家使用枪械时仲间会自动辅助技能攻击	日本游戏11通关后获得
		铳大好き	玩家使用枪械时仲间会自动辅助技能攻击	
前田庆次	攻击	损害軽减	受到敌人的攻击伤害降低10%	日本游戏13通关后获得
		损害大軽减	受到敌人的攻击伤害降低20%	
前田利家	攻击	石高寄付	在关卡中仲间没有死亡的话，奖励500石经验	日本游戏16通关后获得
		石高赠呈	在关卡中仲间没有死亡的话，奖励1000石经验	
真壁氏干	攻击	夕焼け好き	在日落前的场景中仲间会自动辅助技能攻击	日本游戏23通关后获得
		夕焼け番长	在日落前的场景中仲间会自动辅助技能攻击	
まつ	回复	回复	时常用饭团为玩家补充体力	日本游戏16通关后获得
		大回复	时常用饭团为玩家补充体力，频率更快	
松永久秀	攻击	発火	玩家和仲间的火炎属性发动几率提升	日本游戏03通关后获得
		红莲	玩家和仲间的火炎属性发动几率大幅提升	
三好三人衆(长兄)	攻击	剣剧强化	剑剧胜利后的攻击伤害上升	日本游戏03通关后获得
		剣剧大强化	剑剧胜利后的攻击伤害大幅上升	
三好三人衆(次男)	防御	损害軽减	受到敌人的攻击伤害降低10%	日本游戏26通关后获得
		损害大軽减	受到敌人的攻击伤害降低20%	
三好三人衆(三男)	防御	试练のとき	仲间受到的伤害变为1.5倍	日本游戏14通关后获得
		开眼	仲间受到的伤害变为3倍	
村井长頼	防御	洞窟好き	在洞窟中仲间会自动辅助技能攻击	日本游戏21通关后获得
		探検队长	在洞窟中仲间会自动辅助技能攻击	
毛利元就	防御	援护强化	BASARA技援护攻击力上升	日本游戏19通关后获得
		真ˆ援护强化	BASARA技援护攻击力大幅上升	
最上义光	攻击	援护强化	BASARA技援护攻击力上升	日本游戏08通关后获得
		真ˆ援护强化	BASARA技援护攻击力大幅上升	
茂庭纲元	防御	石高倍率上升	战斗中没有阵亡的情况下经验值倍数增加0.2	日本游戏20通关后获得
		石高倍率大上升	战斗中没有阵亡的情况下经验值倍数增加0.3	
山県昌景	防御	アシスト报酬	辅助之后可以获得100两，最多十次	日本游戏01通关后获得
		アシスト大报酬	辅助之后可以获得300两，最多十次	
山中鹿介	回复	砂好き	在沙丘的场景中仲间会自动辅助技能攻击	日本游戏20通关后获得
		砂丘の王	在沙丘的场景中仲间会自动辅助技能攻击	
山本勘助	回复	高速アシスト	BASARA技冷却时间从通常的2分钟变为1分钟	日本游戏27通关后获得
		爆速アシスト	可以连续使用BASARA技支援	
横道兵库之助	防御	小运招き	在关卡中不死的时候运气上升	日本游戏29通关后获得
		大运招き	在关卡中不死的时候运气大幅上升	










奖杯列表

奖杯名称	奖杯类型	奖杯要求
全トロフィー取得	白金	取得全部奖杯
天下一	铜	在“普通”难度下完成天下统一模式
日本一	铜	在“难しい”难度下完成天下统一模式
宇宙一	铜	在“究极”难度下完成天下统一模式
婆娑罗英雄	铜	在“婆娑罗”难度下完成天下统一模式
完全制覇	银	使用全部角色完成天下统一模式
FEVER侍	铜	保证每关连击都达成FEVER的情况下完成天下统一
阿修罗道	铜	在“究极”或者“婆娑罗”难度下不死亡，选择再挑战并完成天下统一（途中禁止变更难度）
人类最强	铜	在“究极”难度下不装备装具，并且使用第一把武器完成天下统一模式（途中禁止变更难度）
天上天下唯我独尊	铜	在“婆娑罗”难度下不装备装具，并且使用第一把武器完成天下统一模式（途中禁止变更难度）
Stylish	铜	在有一关以上无伤的情况下完成天下统一模式
Super Stylish	铜	在“婆娑罗”难度下达成一关以上无伤并完成天下统一模式（途中禁止变更难度、 死亡再挑战）
我慢自慢	铜	一关以上不使用BASARA技完成天下统一模式
赏金稼ぎ	铜	在击破所有关卡的的通缉犯的情况下完成天下统一模式
恩赏制覇	铜	在所有关卡获得最少一个特恩悬赏的情况下完成天下统一模式
バサラ大将	铜	在所有关卡用BASARA技或者究极BASARA完成最后一击过关的情况下完成天下统一模式
万夫不当の兵	铜	合计击破数5000人以上完成天下统一模式
千军万马の兵	铜	以骑马状态把敌方总大将打倒并完成天下统一模式
电光石火の兵	铜	只用5关完成天下统一模式
戦国赌博师	铜	在战国ドリームチャンス模式中遭遇最终军势后完成天下统一模式
鸡侍	铜	在战国ドリームチャンス模式中回收所有的悬赏金后完成天下统一模式
谍报武官	铜	发现一个隐藏地图并完成天下统一模式
天下の覇者	铜	通关「関ヶ原の戦い」并完成天下统一模式
幕府设立	铜	通关「大阪夏の阵」并完成天下统一模式
他化自在天	铜	通关「本能寺の变」并完成天下统一模式
热唱侍	铜	装备「热唱びわ」或者「热唱こと」完成任意一关
ギャンブル侍	铜	装备「あぶく銭の财布」完成任意一关
あんたが大将	铜	装备「ごますり棒」完成任意一关
窓际大将	铜	装备「ハゲましかつら」完成任意一关
ヘビーリスナー	铜	装备「奥州特攻目安箱」完成任意一关
劏勘奉行	铜	装备「养老の徳利」完成任意一关
辛甘皆伝	铜	装备「辛甘相合伞」完成任意一关
心眼の达人	铜	装备「常闇の眼镜」完成任意一关
逆転満塁ホームラン	铜	濒死状态下使用究极BASARA技完成最后一击打败关卡总大将
见切りの名手	铜	用弹反完成最后一击打败关卡总大将
くいしんぼう将军	铜	在一关内吃掉25个以上饭团道具过关
铜鉄の肝臓	铜	在一关内吃掉15个以上神水道具过关
初めてのFEVER	铜	完成500连击
コンボマスター	铜	完成2000连击
スーパーコンボ	铜	完成10000连击
バサラ者	铜	用BASARA技或究极BASARA技完成最后一击打败关卡总大将
财宝ハンター	铜	在一关内获得24个以上的玉手箱和武具过关
无欲の人	铜	不破坏箱子过关
语り部	银	使用所有角色完成ストーリーモード
游戲侍	铜	完成日本游戏全任务
器用物	银	在日本游戏中的任何一个任务中用所有武将通关
黒带マスター	铜	完成三十人组手
喧哗大将	银	完成六十人组手
おみくじハンター	铜	累积1000枚BASARA券兵完成任意一关
百戦练磨の兵	铜	完成100个以上关卡
合戦マスター	铜	全关卡完成
百万长者	铜	所持金钱100万以上并完成任意一关
武器マニア	银	所有角色全武器入手
ゴールド メンバー	铜	购买任意一个武将的BASARA屋中的全部道具
全装具制覇	铜	获得全部装具
天下人	铜	收集全部仲间
Thank you for playing	银	游戏时间达到100小时并完成任意一关
爱 MAX	金	所有角色等级MAX（最高200级）









□文/宇多田



防具合成列表

防具名称	防具效果	合成素材
ハードアーマー	防御+18 灵巧-7	丈夫なよろい つるつるレザー
スケルトンメイル	防御+30 灵巧-13	ヘビーベル かたい骨
ウィンドアーマー	防御+37 灵巧-17 风属性耐心上升	風きりばね ウィンドローブ 雷雨のタネ
ブレイブメイル	防御+53 灵巧-24	パワースケイル クールロック ドリルネジ
聖騎士のよろい	防御+83 灵巧-38	神秘のよろい ホワイトパイプX2 ちからの魔石X3
シャインアーマー	防御+86 灵巧-41	戦士のよろい 輝くバッヂ ホワイトパイプX3
魔導士の法衣	防御+60 一击必杀攻击无效	いにしえの葉X3 いにせの石X3 争いのタネ
さざ波のトーガ	防御+22 顽强+33 水属性耐心上升	アイスフラワーX2 ビッチャストーンX2 きれいな湧き水X3
女神のローブ	防御+55 顽强+82 火 水 風 光暗属性耐心上升	月光のカケラX5 光のつばさX5 聖者のヒトミX5
ウロコの盾	防御+18	皮の盾 かちかちウロコ かっちりフラワー
オブシダンガード	防御+28 对方的攻击可以自动防御	鉄の盾 ヒスイの玉 こくよう石X3
女神の盾	防御+70 受到的攻击伤害可以回复一部分	マジックシールド 月光のカケラX5 光のつばさX5
祈りのかぶと	防御+36	クールロックX2 思いでの花X3 つるつるレザーX3
ゼブラマント	防御+9 速度+13	ヘビ皮のマント つるつるレザー
涼風のマント	防御+12 速度+18	潮風のマント かっちりフラワー
イーグルマント	防御+17 速度+25	風きりばね アイスフラワー つるつるレザー
疾風のマント	防御+18 速度+27 风属性耐性上升 霧ふき花	涼風のマント 霧ふき花 霧ふき花
天空のマント	防御+50 速度+75 可以回避对手的攻击	イーグルマント 疾風のマント 闇のつばさ



奖杯列表

奖杯名称	奖杯类型	奖杯要求
プラチナ	白金	获得游戏中全部奖杯
魔導王	金杯	击败所有的守护圣兽
イマージエン收集家	金杯	找到250种灵兽
超级英雄	金杯	集齐所有英雄邮卡
合成大师	金杯	合成120种不同的物品
パンドラリーグ チャンピオン	金杯	成为潘多拉联赛的卫冕冠军
白き聖灰の女王	银杯	击败灰之女王
大富豪	银杯	金钱达到50万
歴戦の猛者	银杯	取得1000场战斗胜利
正義の味方	银杯	完成60项不同的委托
スーパーヒーロー	银杯	完成40项不同的讨伐任务
トレジャーハンター	银杯	找到所有的宝箱
秘境探検隊	银杯	进入所有的隐藏秘境
大魔導士	银杯	学会所有的法术
二ノ国の旅人	铜杯	来到双重国度
ヌシとの戦い	铜杯	击败森林的守护圣兽并让它恢复理智
大海原へ	铜杯	获得考拉皇后号
大空の友達	铜杯	和Kuro成为好朋友
伝説の杖	铜杯	让传奇法杖重现光辉
漆黒の魔導士	铜杯	打败暗之魔导士
大泥棒	铜杯	成功偷窃50次
ソウルゲッター	铜杯	在战斗中收集2000颗魂珠
ブリーダー	铜杯	和灵兽的感情等级升到最高
育成上手	铜杯	将一只灵兽培养至顶级
進化の醍醐味	铜杯	完成10次灵兽的进化
イマージエン愛好家	铜杯	找到20种不同的灵兽
世話好き	铜杯	完成15次不同的委托
見習いヒーロー	铜杯	完成10次不同的讨伐任务
合成名人	铜杯	合成10种不同的物品
初心者ギャンブラー	铜杯	在赌场第一次赢钱
パンドラリーグ挑戦者	铜杯	在潘多拉联赛赢得你的第一场比赛
歌姫	铜杯	习得所有的歌曲
ガンスリンガー	铜杯	习得所有的射击方式

道具合成列表

道具名称	道具作用	合成素材
ジューシーサンド	HP回复100	ふんわりパン やわらかビーフ
フィッシュバーガー	HP回复150	ふんわりパンX2 ギョギョうお パリパリレタス
まんぷくバーガー	HP回复250	ジューシーサンド パリパリレタス、ほたるエビ
いやしの聖水	全员HP回复100	霧ふき花、よくなり草X3 きれいな湧き水
恵みの聖水	全员HP回复200	いやしの聖水 サワーグレープ シャキールの葉X3
ばっちりコーヒー	MP回复30	すっきりコーヒーX2 きれいな湧き水
目覚めのカプチーノ	MP回复70	ばっちりコーヒー シャキールの葉 のうこうミルクX3
夜明けのエスプレッソ	MP回复150	ばっちりコーヒーX2 霧ふき花 シャキールの葉X3
賢者の薬	HP和MP回复100	リフレッシュエキス 雷の結晶、マタタキノコX3
天の息吹き	全体气绝回复	不死鳥の羽根 クールロック、高原の花
マイルドチョコ	力量成长度2	チョコ、のうこうミルク ハナハチのミツ
フェアリーチョコ	力量成长度3	マイルドチョコ かっちりフラワー 思いでの花
ミスティチョコ	力量成长度4	チョコX2、霧ふき花X2 ハナハチのミツ
スノードロップチョコ	力量成长度5	ミスティチョコ キャラメルX2 雪の結晶
プリンセスチョコ	力量成长度6	フェアリーチョコ スノードロップチョコ ロイヤルベリーX2
マイルドプリン	防御成长度2	プリン、まんまるタマゴX2 ハナハチのミツ
ババナンプリン	防御成长度3	マイルドプリン、ババナX2 ふわふわ草
フローズンプリン	防御成长度4	プリンX2、雪の結晶 ハナハチのミツX2
グレグレプリン	防御成长度5	フローズンプリン マスカットX2 サワーグレープ
ミラクルプリン	防御成长度6	ババナンプリン グレグレプリン キングババナX2
バーニイケーキ	技成长度2	ケーキ スイートにんじんX3
フローラルケーキ	技成长度3	バーニイケーキ まんまるタマゴX2 かっちりフラワー
タイフーンケーキ	技成长度4	ケーキX2、キャラメルX2 風きりばね
ガッツナッツケーキ	技成长度5	タイフーンケーキ 雷雨のタネ ちからの魔石
ドラゴンケーキ	技成长度6	フローラルケーキ 火竜の化石 ロイヤルベリー
サワーパフェ	顽强度成长2	パフェ、ヨーグルトX3
フラワーパフェ	顽强度成长3	サワーパフェ、高原の花 思いでの花
マッシュパフェ	顽强度成长4	パフェX2 黒トリュフX2 マタタキノコ
ヘルシーパフェ	顽强度成长5	マッシュパフェ 雪ダイコンX2 よくなり草X2
クラウンパフェ	顽强度成长6	フラワーパフェ ロイヤルベリー キングババナX2
ビターアイス	速度成长度2	アイス、よくなり草
ジュエルアイス	速度成长度3	ビターアイス スイートにんじんX2 炎のプリズム
もくもくアイス	速度成长度4	ビターアイス マスカットX2、ふわふわ草
白雪アイス	速度成长度5	もくもくアイス ヨーグルトX2、雪の結晶
プリズムアイス	速度成长度6	ジュエルアイス サワーグレープ ロイヤルベリーX2
スイートパイ	灵巧成长度2	パイ、スイートにんじんX3
クリスタルパイ	灵巧成长度3	スイートパイ ヨーグルトX2 きれいな湧き水
ごろっとミートパイ	灵巧成长度4	スイートパイ、雷雨のタネ やわらかビーフX2
骨付きミートパイ	灵巧成长度5	ころっとミートパイ かたい骨、青い香木
ゴールデンパイ	灵巧成长度6	クリスタルパイ、ババナX2 キングババナX2
極上サンドロップ	让太阳种类的灵兽升级到第三等级	サンドロップ 太陽の結晶X3
極上スタードロップ	让星星种类的灵兽升级到第三等级	スタードロップ 星の結晶X3
極上ムーンドロップ	让月亮种类的灵兽升级到第三等级	ムーンドロップ 月の結晶X3
極上サターンドロップ	让土星种类的灵兽升级到第三等级	サターンドロップ 土星の結晶X3





俺尸经典重制



时代更替的宿命

□文/赤银

PS Portable PSP	本刊译名：跨过我的尸体		2011年11月10日	
	世代交替RPG	SCE	4980日元	日版
	UMD	1~4人	465MB	12岁以上

与原作的主要变更点

项目	内容
通信	新增能够通过通信传送一族分身的“养子”功能以及交换氏神的“分社”功能
系统	存档与读取速度加快
	遗言数大幅增加
	主要角色以外的声优变更
	游戏画面与图像、效果、家系图等都得以重制
	一族的寿命均延长一个月左右
	软重启功能取消
神・交神	Boss级的神等部分神的遗传情报等平衡性得到调整
	神的必要奉纳点与阶位变更
	交神中父辈的特征变更为好坏皆会继承
迷宫	热狂的赤炎出现时机变更，变为固定数月之后出现（不会因SL改变）
	健康度降至“注意状态”时无法奔跑
戦闘	术的并用效果得到强化
	取消战斗中体力低下造成的健康度降低
	奥义传承后原奥义不会消失，可以进行合体奥义（无法向复数人传承）
	奥义使用时消费健康度减少
	奥义与术的修得条件上升
	选考试合中变更为无法使用道具
鬼・Boss	Boss的复活频度由没年初一次变为每年春秋共两次
	同一Boss第二次战斗之后将会表示其体力
	部分鬼的战利品与战胜点变更
道具	男大筒士等部分体防具入手难度降低
	复兴所消耗的部分投资额变更
其他	序章源太被砍的场面喷血变为只有声音，血腥画面被删减
	复兴的费用变更

重制版的新要素

项目	内容
通信	利用通信的同一族间的“结魂”可以不消费奉纳点而产生子孙
	对应PS3的AP联机平台
系统	作为通关后模式追加“里京都”地图
	一族的个人情报中追加兴趣与特技栏
	讨伐时异常状态专用BGM取消（迟钝变为BGM减缓，混乱时BGM加快）
	热狂的赤炎时敌人移动力数倍上升
	△键进行快进功能取消
神・交神	追加多个新神
	同一神反复进行交神后神的阶位与遗传情报、必要奉纳点会上升
	随着交神次数增加交神时的台词有4个阶段变化
	神开放时可获得奉纳点
迷宫	根据季节与天候、讨伐地的环境等不同，术与属性武器的效果有不同强化或弱化
战斗	拳法家的攻击范围扩大，在前列时可以攻击敌方后列，在后列时可攻击敌人前列
	新追加奥义合体
鬼・Boss	热狂的赤炎时、角色周围有可能出现复数鬼被召唤
道具	能够在锻冶屋能够锻造原创刀具，可以命名与强化
	做成的刀可以子孙代代传承
	追加可以使敌人前后列交替的“裏返しの符”
	姿绘屋追加新的武者绘
	幻灯屋的额缘种类增加

通关后要素

结尾动画后可以和黄川人或昼子对话。

和昼子对话后选“**はい**”会回到阿修罗讨伐前的世界。

和黄川人对话后选“**はい**”则可以前往里京都。需要注意的是前往里京都之后无法返回。

前往里京都后会追加片羽ノお輪、朱星ノ皇子两个神，然后太照天昼子会失踪。此后SAVE后的选项追加【雄叫びを聞いて終了する】，选择后会播放结尾动画。



里京都

里京都中地图的表示会如镜面一般反转，不过仅仅是地图反转，迷宫内部没有变化。除了大江山之外的迷宫里的敌人强度与Boss都没有变化。由于是朱点升天后的世界，地狱巡回的修罗塔最上层无法进入，因此朱点、八发、阿修罗无法再次战斗，而其他一至七发复活可以正常反复战斗。

大江山

常时处于热狂的赤火状态。敌人移动迅速，战斗后没有硬直。

■一合目：出现轻足大将、**おどろ**大将。沿路进入深处。

■二合目：东北侧有宝箱。西北前进。

■三合目：出现天魔大将。西北前进。

■四合目：出现水虎大将。西北前进。

■五合目：出现茨城大将。西北前进。

■终合目：西北进入深处。

■大江山仁王门：进入门中。

■里大江京朱雀大路：途中通过里咒杀阵，沿路前进。

■前往里朱点阁楼：进入门中。

■里朱点阁：前进出现选项。选择「戦**うとも**」进入Boss战，与最终隐藏Boss昼子战斗。战斗一次之后可以入口直接转移到昼子前。无论胜败战斗后都会表示击倒昼子所用的手数，给予其伤害合计、受到伤害合计等，战斗胜利后出现选项：

■京に归还　　回到原来的世界。

■终战**を告げる**　进入下一选项。

全て**を水に流していただけますね?**

■**いいえ**　保持在里京都

■**はい**　　回到原来的世界

选择回到原来的世界的话会出现ED，不过之后依然在里京都。不过想要在鬼录里里收录昼子的话则必须选择留在里京都。击倒昼子的话出现昼子挑战纪录，下下个月可以获得姿绘。

昼子挑战奖励列表		
No.	条件	奖励
1	与昼子合计2回战	姿绘『隠密舞妓』
2	与昼子合计4回战	姿绘『ゐれきせゑりていと』
3	合计对昼子伤害20000以上	姿绘『独眼竜』
4	与昼子合计10回战	姿绘『狐っ子』
5	与昼子战斗中经过200手以上	姿绘『鬼灯七つ』
6	合计对昼子伤害40000以上	姿绘『若武者』
7	击倒昼子	姿绘『メガネ源氏の君』
8	受到伤害10000以下击倒昼子	姿绘『花魁』
9	190手以内击倒昼子	姿绘『てふてふ美人』
10	150手以内击倒昼子	姿绘『野伏せり』
11	合計对昼子伤害50000以上	姿绘『朱点の娘』
12	100手以内击倒昼子	姿绘『女歌麿』



女神一览（注：★号为PSP版新加入神。）							
名称	奉纳点(初回)	属性	性别	解放条件	迷宫	出現场所	対象鬼
秋葉48菩薩★	10	火	女	DLC	-	-	-
速瀬ノ流々	754	水	女	・队长习得「速瀬」 ・解放「敦賀ノ真名姫」	相翼院	片翼の水鏡	ウロコ娘
還ノ皇女★	1614	水	女	DLC	-	-	-
风车ノお七	1794	风	女	・队长习得「风车」 ・装备薙刀「大风车」 ・队内有「风間慎平」的后代	鳥居千万宮	無限鳥居千	风の车
稲葉ノ美々卯	10140	风	女	(朱天童子讨伐后) ・装备兜「白兎の帽子」 ・装备兜「宇佐ノ宝冠」 ・装备兜「ウの頭巾」 ・队内有「宇佐ノ茶々丸」的后代	白骨城	夢残ヶ原	ひょん
愛宕屋モミジ★	10484	土	女	初回生产版特典	-	-	-
五月川山女	12899	水	女	(朱天童子讨伐后) ・5月中击倒	相翼院	天女の小宮	醜女
苗場ノ白雪姫	13831	水	女	初期	-	-	-
印虎ひかる	13881	风	女	初期	-	-	-
万珠院紅子	14039	土	女	朱天童子讨伐后	-	-	-
下諏訪竜実	14491	水	女	朱天童子讨伐后	-	-	-
鳴かず弁天	15079	水	女	(朱天童子讨伐后) ・装备拳爪「弁天の爪」 ・队内有踊り屋	相翼院	天女の小宮	琵琶牧牧
琴ノ宮織姫★	15782	土	女	DLC	-	-	-
上諏訪竜穂	16001	水	女	朱天童子讨伐后	-	-	-
六ツ花御前	16268	水	女	・战斗可能角色只有男队长 ・队内全员体力合计为全员最大体力合计的一半以下 ・月份12～2月 ・队内有「氷ノ皇子」的后代 ・队长装备鎧「白雪ノ小袖」	忘我流水道	地下1階	雪女郎
芭蕉天嵐子	16793	风	女	朱天童子讨伐后	-	-	-
土公ノ八雲	17016	土	女	・队长装备剑「宝刀クモ切り」 ・队长装备弓「八雲ノ弓」 ・队长装备弓「宝弓月読」 ・队长装备弓「名弓雲破り」 ・队内有「月光天ヨミ」的后代	親王鎮魂墓	地下1～2階	毒むらさき
敦賀ノ真名姫	18997	水	女	・击倒敦賀ノ真名姫3次以上	忘我流水道	人魚の瀑布	敦賀ノ真名姫
魔切り姫★	21307	风	女	DLC	-	-	-
百足お銀	22538	土	女	・败给过「阿修罗」 ・所持金100两以下 ・击倒大百足2次以上	地獄巡り	銀の穴	大百足
八手ノお墨	24071	水	女	・队内有水系男神的后代 ・击倒大八手2次以上	地獄巡り	墨の壺	大八手
吉焼天摩利	25992	火	女	朱天童子讨伐后	-	-	-
鏡国天有寿	28432	水	女	朱天童子讨伐后	-	-	-
ほろ酔い桜★	29077	火	女	DLC	-	-	-
九尾吊りお紺	30391	土	女	(朱天童子讨伐后) ・击倒九尾吊りお紺2次回以上，队内有同族两代人	鳥居千万宮	狐美姫の間	九尾吊りお紺
片羽ノお業	31586	风	女	(朱天童子讨伐后) ・击倒片羽ノお業3次以上	相翼院	鬼子母の間	片羽ノお業
片羽ノお輪★	31586	风	女	阿修罗讨伐后前往里京都	-	-	-
芽宮串弥子	33858	土	女	朱天童子讨伐后	-	-	-
赤猫お夏	36321	火	女	・击倒「赤猫お夏」3次以上	紅蓮の祠	赤年の間	赤猫お夏
桃果仙★	37909	水	女	体验版下载特典	-	-	-
ト玉ノ壱与	39925	水	女	朱天童子讨伐后	-	-	-
常夜見お风	44953	风	女	朱天童子讨伐后	-	-	-

男神一览（注：★号为PSP版新加入神。）							
名称	奉纳点(初回)	属性	性别	解放条件	迷宫	出現场所	対象鬼
タタラ陣内	1292	火	男	・装备薙刀「左目の薙刀」 ・装备槌「タタラ槌」 ・装备剣「天目一刀」 ・装备被诅咒之物 ・队内有火系女神的后代	九重楼	5～6階	一ツ目入道
やたノ黒蝿	2005	风	男	・装备刀「ハエ切り」 ・装备弓「宝弓ヤタ烏」 ・装备拳爪「熊野ノ小手」 ・装备被诅咒之物 ・队内有「羽黒のお小夜」的后代 ・击倒カラス天狗32体以上	九重楼	2～4階	カラス天狗
白浪河太郎	2848	水	男	・队长习得「白浪」 ・击倒尻子玉大将64体以上 ・队内有水系女神的后代	相翼院	片翼の水鏡	尻子玉大将
稲荷ノ狐次郎	5069	土	男	・热狂的赤火状态下击倒	鳥居千万宮	暗黒大鳥居	稲荷ノ狐次郎
土々呂震玄	6399	土	男	・习得「土々呂」 ・习得奥义「〇〇大地震」 ・装备剑「秘剑ヒゲ切」 ・队内有「敦賀ノ真名姫」的后代	鳥居千万宮	大玉殿	土将軍
虚空坊岩鼻	8122	风	男	・朱天童子讨伐后 ・队长为女性	大江山	朱雀大路	祟奈鳥大将
不動泰山	9004	火	男	朱天童子讨伐后	-	-	-
七天斎八起	10001	土	男	・击倒七天斎八起4次以上 ・队长装备剑「秘剣ヒゲ切」 ・习得「七天爆」 ・队内有「福招き美也」的后代	九重楼	八起苑	七天斎八起
餅乃花大吉	10444	火	男	朱天童子讨伐后	-	-	-
石猿田衛門	12771	土	男	・朱天童子讨伐后 ・击倒石猿田卫门1次以上	大江山	朱点閣去る橋	石猿田衛門
赤羽根天神	13998	火	男	・装备弓「天神の弓」 ・装备弓「朱雀の飛弓」 ・装备槌「天の羽槌」 ・装备兜「赤羽根の兜」 ・队长习得「凰招来」 ・队内有火系女神的后代 ・击倒オンモラキ64体以上	紅蓮の祠	5～6ノ宴	オンモラキ
万屋玄亀	15010	水	男	・装备鎧「鬼甲鎧」 ・装备鎧「玄武甲」 ・装备兜「霊亀ノ兜」 ・队内有「敦賀ノ真名姫」的后代 ・击倒沼坊主32体以上	忘我流水道	大疎水上流	沼坊主
鷲ノ宮星彦★	15910	风	男	DLC	-	-	-
鳴神小太郎	17003	火	男	・击倒「赤猫お夏」2次以上 ・击倒「鳴神小太郎」4次以上 ・队长的技火在400以上	紅蓮の祠	炎舞廊	鳴神小太郎
嘗祭り露彦	19801	水	男	朱天童子讨伐后	-	-	-
天道葵★	21075	火	男	DLC	-	-	-
大江ノ捨丸	21442	风	男	(朱天童子讨伐后) ・奉纳点21442以上，有神的后代2人以上	白骨城	英霊の間	大江ノ捨丸
梵ピン将軍	23071	火	男	朱天童子讨伐后	-	-	-
金翔天竜馬	24000	土	男	朱天童子讨伐后	-	-	-
滝のぼり金太★	24758	水	男	DLC	-	-	-
崇良親王	28399	土	男	・队内有父辈为同一人的角色	親王鎮魂墓	鎮魂の間	崇良親王
木霊ノ寝太郎	29922	土	男	朱天童子讨伐后	-	-	-
紅梅白梅童子★	30985	土	男	官网活动获得	-	-	-
太刀风五郎	32428	风	男	(朱天童子讨伐后) ・击倒五郎たち3回以上	九重楼	风雷の間	太刀风五郎 雷電五郎
雷電五郎	33990	水	男	(朱天童子讨伐后) ・击倒五郎たち3回以上	九重楼	风雷の間	太刀风五郎 雷電五郎
月光天ヨミ	36159	土	男	朱天童子讨伐后	-	-	-
黄黒天吠丸	38806	火	男	・装备拳爪「虎の爪」 ・装备鎧「虎皮の腹巻」 ・装备枪「豪槍吠丸」 ・进入地狱巡回滞留2个月以上 ・队内有「赤猫お夏」的后代	地獄巡り	黄泉坂	鬼畜
十文字聖夜★	40228	水	男	初回生产版特典	-	-	-
光無ノ刑人	42159	风	男	朱天童子讨伐后	-	-	-
虫寄せ花乱★	45641	土	男	朱点童子讨伐后	-	-	-
日光天トキ	47476	风	男	朱天童子讨伐后	-	-	-
雷王獅子丸	49519	火	男	朱天童子讨伐后	-	-	-
氷ノ皇子	51104	水	男	・击倒氷ノ皇子3次以上，击倒两只发	忘我流水道	冷泉の間	氷ノ皇子
朱星ノ皇子★	68034	火	男	阿修罗讨伐后，前往里京都	-	-	-

再一次 只属于你的歌姬计划……

初音ミク Project DIVA extend

□文/赤银



本次的扩展版其实严格的意义上讲只能算是个资料篇，加入了不少之前的DLC歌曲与新的服装，稍微改进了些许系统。其实作为节奏游戏，最重要的就是新歌了，其他或许都不是重点。加之丰富的换装，相信喜欢初音与C社角色主唱系列朋友的一定会满意而归的。

PS Portable PSP	本刊译名：初音未来Project DIVA extend		2011年11月10日	
	音乐节奏	SEGA	5229日元	日版
	UMD	1人	1716MB	12岁以上

来自读者小无的初音测评



终于在11月11日这个特殊的日子玩到了令我魂牵梦绕的《初音Project DIVA extend》，奋斗了一个通宵后，饱含激动之泪水的我，决定出于对系列的爱，写下这篇测评，经验不足，有何不妥，还请见谅。

首先既然是扩充版，新曲目、新服装、新房间道具主题、新读取画面壁纸什么的自然是必不可少。新增曲目30首左右，旧的仅仅保留了《炉心融解》等有名的不到10首，这也直接导致我两作共存一机（笑）。新加入的曲目中，有不少难度都十分给力，如《初音ミクの消失》（赤银注：这首是2nd的DLC歌曲）、《裏表ラバーズ》和《金の聖夜霜雪に朽ちて》（赤：同为2nd的DLC）等，前两者难度如同《初音ミクの激唱》，后者则normal难度就让我按的手酸，不过这首歌的hard和extreme难度倒是不怎么难。也有的曲目简单的令人发指，头一首就是《Starduster》，旋律很慢，而且几乎只有一句歌词，并且很短，实属刷diva点数的利器啊~~！ 新加入的曲目中，个人最喜欢的是大姐meiko的《忘却心中》，这首发售前就很期待的歌曲果然没令人失望，玩起来心里很酸，泪流满面。其次是《積乱雲グラフィティ》和《歌に形はないけれど》、《あなたの歌姫》（2nd的DLC歌曲）。前者是神曲亦是本作主题曲，后面两首算是“老”歌了，刚接触初音时就开始听，不过无论过多久都如此让人感动，前作没加入很残念，现在算是圆了一个心愿TUT~~~值得一提的是，身为本作主题曲的《積乱雲グラフィティ》是在前作主题曲《こっち向いてBaby》通关后解锁。



总之无论是哪首歌，想要PERFECT通关，首先都要熟悉歌曲才行（良好的技术就更不用说了），不然除非是easy难度，几乎不可能有哪首歌能够第一次听就拿到P（包括normal难度，因为有几首曲目旋律刚开始确实让人有点不适应）。

然后是新服装，作为系列一大卖点之一，本作的服装也是着实让人赏心悦目>A<。新增服装近60余套，包括前作的DLC服装等，各种风格足以将你萌杀N次。个人觉得最赞的是家族套装=圣诞套和MEIKO+LUKA=布丁套。

称号也有很大幅度的变动，加入了不少有意思的称号，如歌曲完成度99%是得到的“1%の恐怖”和因为1个safe就差点全连的“残念ながらSAFEでした”等等。然后，之前歌曲extreme难度通关可以得到的★+歌曲名系列的称号取消了有点残念。另外，每得到新的称号系统都会提示这点比较贴心。



除了这些理所当然的新要素外，游戏在一些小的细节也有很大变化，列举一下：

1.界面自然不用说了吧？
2.歌曲retry后不再是直接重开，而是先回到准备画面，为因为按键音不合适而需要重新选择的玩家提供了方便（合适的按键音很重要，真的）。
3.歌曲选择画面能看到你之前的过关评价。
4.名曲《右肩の蝶》变成39感谢祭版本，从Len的单人演出变成与Lin的双人演出，更加带感。
5.通关后可以看到连击百分比
6.增加不少快捷按键，十分方便
7.通关后角色画面变成动态，可爱感＋120%
8.全歌曲normal或easy难度通关后的片尾曲中，小初音依然可操作，且加入了“打”字游戏，可以操作初音打落制作人名单，还有分数，最后还会总结你的打落数，十分有趣。顺带一提，□键是攻击，×键是跳，L和R键是加速跑。

另外，本作继承前作存档可以得到前作所有服装、特别的房间道具和10万diva点数，有种富二代的感觉呢！（笑）

那么本次评测就到这里，这个冬天就让葱娘一家陪你度过吧！

前作继承要素

自前作2nd可以继承DIVA点数、服装、房间主题、房间道具、游戏成绩等。（自第一作1st没有继承要素，继承前作需要将2nd的存档放入记忆棒中PSP存档文件夹）

继承要素

1.2nd中的剩余DIVA点数，并奖励DIVA点数100000P

2.继承全部已获得的服装（需要在2nd解放后购入，即使不通过继承本作中同样也可以获得）

3.获得达成条件的称号，并外加只有通过继承才能获得的特别称号（みっくみくにされました）

4.继承特典房间道具（初音ミクPOP 2nd）

注：虽然存档可以在任何时候进行，但每个extend存档仅限继承一次。DLC歌曲（包括游戏成绩）与DLC衣装同样可以继承。

与前作的不同与改进点

- DIVA房间制作PV鉴赏列表时可以根据不同乐曲分别选择不同的服装进行鉴赏。
- 歌曲选择画面按下START键可以暂时性切换为该歌曲的默认演唱者进行游戏。
- 角色选择画面按下START键可以切换选择主角色与副角色服装。
- 节奏游戏选择歌曲画面中可以选择鉴赏模式，并可便捷地确认通过状况及最高分。
- 游戏界面有所改善。
- 评价画面追加通过率百分比显示。
- 评价台词增加。

全歌曲解禁条件

	曲名	解禁条件
0	levan Polkka	练习曲
1	ねこみみスイッチ	初期歌曲
2	孤独の果て	初期歌曲
3	Palette	初期歌曲
4	SPiCa -39's Giving Day Edit	初期歌曲
5	Starduster	「ねこみみスイッチ」CLEAR
6	那由他の彼方まで	「孤独の果て」CLEAR
7	星屑ユートピア	「Palette」CLEAR
8	タイムリミット	「SPiCa -39's Giving Day Edit」CLEAR
9	歌に形はないけれど	「Starduster」CLEAR
10	炉心融解	「那由他の彼方まで」CLEAR
11	えれくとりっく・えんじぇぅ	「星屑ユートピア」CLEAR
12	Yellow	「タイムリミット」CLEAR
13	千年の独奏歌 (DIVA edit)	「歌に形はないけれど」CLEAR
14	右肩の蝶 -39's Giving Day Edit	「炉心融解」CLEAR
15	あなたの歌姫	「えれくとりっく・えんじぇぅ」CLEAR
16	パズル	「Yellow」CLEAR
17	忘却心中	「千年の独奏歌 (DIVA edit)」CLEAR
18	リンリンシグナル -Append Mix-	「右肩の蝶 -39's Giving Day Edit」CLEAR
19	Just Be Friends	「あなたの歌姫」CLEAR
20	melody...	「パズル」CLEAR
21	番凩	「忘却心中」CLEAR
22	カラフル×メロディ	「リンリンシグナル -Append Mix-」CLEAR
23	ルカルカ★ナイトフィーバー	「Just Be Friends」CLEAR
24	StargazeR	「melody...」CLEAR
25	金の聖夜霜雪に朽ちて	「番凩」CLEAR
26	いろは唄	「カラフル×メロディ」CLEAR
27	*ハロー、プラネット。(I.M.PLSE-EDIT)	「ルカルカ★ナイトフィーバー」CLEAR
28	結んで開いて羅刹と骸	「StargazeR」CLEAR
29	初音ミクの消失	「金の聖夜霜雪に朽ちて」CLEAR
30	パラジクロロベンゼン	「いろは唄」CLEAR
31	裏表ラバーズ	「*ハロー、プラネット。(I.M.PLSE-EDIT)」CLEAR
32	こっち向いて Baby	「結んで開いて羅刹と骸」CLEAR
33	初音ミクの激唱	「初音ミクの消失」CLEAR
34	カラフル×セクシィ	「パラジクロロベンゼン」CLEAR
35	ローリンガール	「裏表ラバーズ」CLEAR
36	積乱雲グラフィティ	「こっち向いて Baby」CLEAR

称号一览

全110种，个人资料确认中称号所附的★数根据称号取得率而变化。

No	称号名	条件
1	駆け出しプレイヤー	初期称号
2	見習いプレイヤー	全歌曲难度EASY下CLEAR
3	一人前プレイヤー	全歌曲难度NORMAL下CLEAR
4	カリスマプレイヤー	全歌曲难度HARD下CLEAR
5	神業プレイヤー	全歌曲难度EXTREME下CLEAR
6	歌手	全歌曲难度EASY下达成PERFECT
7	歌姫	全歌曲难度NORMAL下达成PERFECT
8	スター	全歌曲难度HARD下HARDでPERFECT
9	はじめてのぱーふぇくと	1曲达成PERFECT
10	パーフェクトゲッター	难度EASY下1曲达成PERFECT
11	パーフェクトコントローラ	难度NORMAL下1曲达成PERFECT
12	パーフェクトマジシャン	难度HARD下1曲达成PERFECT
13	パーフェクトマエストロ	难度EXTREME下1曲达成PERFECT
14	難関突破	难度EXTREME下3曲达成PERFECT
15	気分上々	难度EXTREME下5曲达成PERFECT
16	順風満帆	难度EXTREME下10曲达成PERFECT
17	天使の歌声	难度EXTREME下20曲达成PERFECT
18	ディーヴァ	难度EXTREME下全歌曲达成PERFECT
19	はじめてのみすていく	节奏游戏初次获得MISS x TAKE
20	頑張り屋さん	节奏游戏50次获得MISS x TAKE
21	フィニッシュランナー	节奏游戏初次获得CHEAP
22	完走御礼	节奏游戏50次获得CHEAP
23	ポップでキュート	使用初音ミク50次CLEAR
24	ミク大好き！	使用初音ミク100次CLEAR
25	チャーミング	使用镜音リン50次CLEAR
26	リン大好き！	使用镜音リン100次CLEAR
27	パワフル	使用镜音レン50次CLEAR
28	レン大好き！	使用镜音レン100次CLEAR
29	クール＆ハスキー	使用巡音ルカ50次CLEAR
30	ルカ大好き！	使用巡音ルカ100次CLEAR
31	アイスべきマフラー	使用カイト50次CLEAR
32	KAITO大好き！	使用カイト100次CLEAR
33	MEIKO親衛隊	使用メイコ50次CLEAR
34	MEIKO大好き！	使用メイコ100次CLEAR
35	防火ロイド	使用亚北ネル50次CLEAR
36	ネル大好き！	使用亚北ネル100次CLEAR
37	ボヤキロイド	使用弱音ハク50次CLEAR
38	ハク大好き！	使用弱音ハク100次CLEAR
39	伝説のアイドル	使用咲音メイコ50次CLEAR
40	咲音メイコ大好き！	使用咲音メイコ100次CLEAR
41	I am DIVA	全角色各使用1次
42	we are DIVA	全角色个使用10次
43	ヘビーローテーション	1首歌曲游戏100次
44	リズムゲーマー	节奏游戏游戏1000次
45	安全第一	使用HELP道具超过50次
46	アイテムマスター	使用HELP道具超过100次
47	ホームシアター	PV鉴赏50次
48	プロデューサー	鉴赏过所有PV
49	1％の恐怖	CLEAR RATING在99%状态下CLEAR
50	残念ながらSAFEでした	只有1个SAFE状态下CLEAR
51	サラウンド	歌曲开放率超过50%
52	リズムウェーブ	歌曲开放率100%
53	着せ替え好き	服装收集率20%以上
54	着せ替え大好き！	服装收集率50%以上
55	うちの子が一番	服装收集率80%以上
56	モジュールマスター	收集全部服装
57	ミクのスタイリスト	收集初音ミク的全部服装
58	リンのコーディネイター	收集镜音リン的全部服装
59	レンのデザイナー	收集镜音レン的全部服装
60	ルカのおしゃれ仲間	收集巡音ルカ的全部服装
61	KAITOのマフラー師	收集カイト的全部服装
62	MEIKOのドレッサー	收集メイコ的全部服装
63	ネルのクローゼット	收集亚北ネル的全部服装
64	ハクの仕立て屋	收集弱音ハク的全部服装
65	咲音メイコのお付き	收集咲音メイコ的全部服装
66	セーガー♪	收集全部SEGA游戏穿越服装

No	称号名	条件
67	スイムウェア愛好家	收集全部泳装
68	ライフスタイリスト	房间主题收集率50%以上
69	フリースタイル	收集全部房间主题
70	ルームコンダクター	房间道具收集率20%以上
71	ルームスタイリスト	房间道具收集率50%以上
72	デザイナーズルーム	房间道具收集率80%以上
73	ルームコーディネイター	收集全部房间道具
74	模様替え好き	变更10次房间主题
75	気分屋さん	变更50次房间主题
76	こだわりのお部屋	变更100次房间主题
77	愛しのお部屋	访问DIVA房间100次
78	ストーリーテラー	收集全部DIVA房间事件
79	DIVA好き	DIVA点数累计100000以上
80	DIVA大好き！	DIVA点数累计500000以上
81	DIVAに夢中	DIVA点数累计1000000以上
82	Now Playing……	DIVA点数累计5000000以上
83	DIVAシンドローム	DIVA点数累计10000000以上
84	DIVAフリーク	DIVA点数累计50000000以上
85	神の絶対領域	DIVA点数累计达到99999999
86	ごきげんミクさん	初音**ミク**心情达到HAPPY
87	るんるんリンちゃん	镜音**リン**心情达到HAPPY
88	うきうきレンくん	镜音**レン**心情达到HAPPY
89	ランランルカさん	巡音**ルカ**心情达到HAPPY
90	にこにこKAITOさん	**カイト**心情达到HAPPY
91	わくわくMEIKOさん	**メイコ**心情达到HAPPY
92	ノリノリネルさん	亚北**ネル**心情达到HAPPY
93	ツマンネハクさん	弱音**ハク**心情达到HAPPY
94	きゃぴきゃぴ咲音さん	咲音**メイコ**心情达到HAPPY
95	ハッピーの魔法	全角色心情达到HAPPY
96	ドリーマー	向角色送礼物50次以上
97	ロマンチック	向角色送礼物100次以上
98	ハンドメイド	EDIT游戏10次
99	オリジナリティ	EDIT游戏50次
100	エディット魂	EDIT模式游戏100小时
101	バリバリ	游戏时间超过24小时
102	メロメロ	游戏时间超过50小时
103	デレデレ	游戏时间超过100小时
104	ミュージアム	LOAD插画收集率超过50%
105	ガレリア	收集全部LOAD插画
106	サンクチュアリ	图像收藏室收集率达到100%
107	フレンドゲッター	**フレンドの**登録数が50人**に**到達
108	みっくみくにされました	继承Project DIVA 2nd存档
109	CLEARおめでとう！	看过片尾动画
110	称号マスター	获得全部称号

全角色服装收集

Proiect DIVA extend

编号	服装名	点数	歌曲	条件	继承
			初音**ミク**		
1	初音ミク　オリジナル	0	初期服装		
2	初音ミク　アペンド	20000	Yellow	HARD CLEAR	
3	ソニックスタイル	20000	ねこみみスイッチ	NORMAL CLEAR	
4	オービット	20000	SPiCa -39's Giving Day Edit	NORMAL CLEAR	
5	ホワイト・イヴ	20000	Starduster	NORMAL CLEAR	
6	レーシングミク2010ver.	20000	タイムリミット	NORMAL CLEAR	
7	レーシングミク2011ver.	20000	任意歌曲	EXTREME CLEAR or 任意难度使用初音**ミク**游戏100曲	
8	チロル	20000	歌に形はないけれど	NORMAL CLEAR	
9	パッチワーク	20000	パズル	NORMAL CLEAR	
10	フェイ・イェン　スタイル	20000	melody...	NORMAL CLEAR	
11	TYPE2020	20000	カラフル×メロディ	HARD CLEAR	
12	Hello World.	20000	*ハロー、プラネット。(I.M.PLSE-EDIT)	NORMAL CLEAR	
13	ラセツトムクロ	20000	結んで開いて羅刹と骸	NORMAL CLEAR	
14	コンフリクト	20000	裏表ラバーズ	NORMAL CLEAR	
15	回転少女	20000	ローリンガール	NORMAL CLEAR	
16	シャイニー	20000	積乱雲グラフィティ	NORMAL CLEAR	
17	春香Style	20000	えれくとりっく・えんじぇぅ	NORMAL CLEAR	
18	初音ミク　クリスマス	20000	金の聖夜霜雪に朽ちて	NORMAL CLEAR	
19	雪ミク　2010	20000	全歌曲	NORMAL CLEAR	
20	雪ミク　2011	20000	全歌曲	HARD CLEAR	
21	ヴィンテージドレス	15000	積乱雲グラフィティ	NORMAL CLEAR	○
22	初音ミク　蝶	15000	*ハロー、プラネット。(I.M.PLSE-EDIT)	NORMAL CLEAR	○
23	スピリチュアル	15000	積乱雲グラフィティ	NORMAL CLEAR	○
24	おさんぽスタイル	15000	ローリンガール	NORMAL CLEAR	○
25	みくずきん	15000	ローリンガール	NORMAL CLEAR	○
26	イエロー	15000	Yellow	NORMAL CLEAR	○
27	ジャー★ジ	15000	ローリンガール	NORMAL CLEAR	○
28	ノーブル	15000	ローリンガール	NORMAL CLEAR	○
29	パウダー	15000	積乱雲グラフィティ	NORMAL CLEAR	○
30	ナチュラル	15000	こっち向いてBaby	NORMAL CLEAR	○
31	ホワイトワンピース	15000	ローリンガール	NORMAL CLEAR	○
32	エールダンジュ	15000	*ハロー、プラネット。(I.M.PLSE-EDIT)	NORMAL CLEAR	○
33	スペイシーナース	15000	*ハロー、プラネット。(I.M.PLSE-EDIT)	NORMAL CLEAR	○
34	初音ミク　キュート	15000	*ハロー、プラネット。(I.M.PLSE-EDIT)	NORMAL CLEAR	○
35	エンジェル	15000	*ハロー、プラネット。(I.M.PLSE-EDIT)	NORMAL CLEAR	○
36	サイハテミク	15000	*ハロー、プラネット。(I.M.PLSE-EDIT)	NORMAL CLEAR	○
37	ピンクポップス	15000	積乱雲グラフィティ	NORMAL CLEAR	○
38	ピンクポップス AS	15000	積乱雲グラフィティ	NORMAL CLEAR	○
39	カラフルドロップ	15000	カラフル×メロディ	NORMAL CLEAR	○
40	∞	15000	初音ミクの激唱	NORMAL CLEAR	○
41	初音ミク　スイムウェアB	50000	全歌曲	HARD CLEAR	○
42	メイコスタイル	10000	忘却心中	EASY CLEAR	○
43	リンスタイル	10000	いろは唄	EASY CLEAR	○
44	スペチャン5	10000	melody...	EASY CLEAR	○
45	スペチャン39	10000	タイムリミット	EASY CLEAR	○
46	ガリア軍第7小隊	10000	星屑ユートピア	EASY CLEAR	○
47	チア	10000	StargazeR	EASY CLEAR	○
48	プラグイン	10000	あなたの歌姫	EASY CLEAR	○
49	ゴシック	10000	初音ミクの消失	EASY CLEAR	○
50	プリンセス	10000	SPiCa -39's Giving Day Edit	EASY CLEAR	○
51	ミコ	10000	番凩	EASY CLEAR	○
52	にゃんこ	10000	ねこみみスイッチ	EASY CLEAR	○
53	ねむねむ	10000	Starduster	EASY CLEAR	○
54	ハートハンター	10000	結んで開いて羅刹と骸	EASY CLEAR	○
55	ボーカル	10000	歌に形はないけれど	EASY CLEAR	○
56	パンク	10000	裏表ラバーズ	EASY CLEAR	○
57	ダンサー	10000	リンリンシグナル -Append Mix-	EASY CLEAR	○
58	スター	10000	積乱雲グラフィティ	EASY CLEAR	○
59	フェアリー	10000	*ハロー、プラネット。(I.M.PLSE-EDIT)	EASY CLEAR	○
60	スクール	10000	ローリンガール	EASY CLEAR	○
61	スノウ	10000	孤独の果て	EASY CLEAR	○
62	アラビアン	10000	Palette	EASY CLEAR	○
63	みやび	10000	千年の独奏歌 (DIVA edit)	EASY CLEAR	○
64	チャイナ	10000	右肩の蝶 -39's Giving Day Edit	EASY CLEAR	○
65	マジシャン	10000	那由他の彼方まで	EASY CLEAR	○
66	ホワイトドレス	10000	Just Be Friends	EASY CLEAR	○
67	パイレーツ	10000	えれくとりっく・えんじぇぅ	EASY CLEAR	○
68	VNO2	10000	初音ミクの激唱	EASY CLEAR	○
69	ギャラクシー	10000	Yellow	EASY CLEAR	○
70	初音ミク　スイムウェアS	30000	全歌曲	NORMAL CLEAR	○
71	初音ミク　スイムウェア	30000	全歌曲	NORMAL CLEAR	○
72	ハツネミク	10000	パズル	NORMAL CLEAR	○
73	P-スタイルPB	10000	全歌曲	EASY CLEAR	○
74	P-スタイルCW	10000	全歌曲	EASY CLEAR	○
75	P-スタイルIS	10000	全歌曲	EASY CLEAR	○
76	P-スタイルRP	10000	全歌曲	EASY CLEAR	○
77	P-スタイルLP	10000	全歌曲	EASY CLEAR	○
78	P-スタイルFB	10000	全歌曲	EASY CLEAR	○
79	P-スタイルMG	10000	全歌曲	EASY CLEAR	○
80	P-スタイルCG	10000	全歌曲	EASY CLEAR	○

编号	服装名	点数	歌曲	条件	继承
			镜音**リン**		
1	镜音リン　オリジナル	0	初期服装		
2	镜音リン　アペンド	20000	リンリンシグナル -Append Mix-	NORMAL CLEAR	
3	ブラックスター	20000	孤独の果て	NORMAL CLEAR	
4	ネームレス　No.1	20000	炉心融解	HARD CLEAR	
5	镜音リン　蘇芳	20000	リンリンシグナル -Append Mix-	HARD CLEAR	
6	陽炎	20000	いろは唄	NORMAL CLEAR	
7	レーシングリン2010ver.	20000	いろは唄	HARD CLEAR	
8	亜美・真美Style	20000	えれくとりっく・えんじぇぅ	HARD CLEAR	

编号	服装名	点数	歌曲	条件	继承
9	镜音リン　スクールウェア	20000	右肩の蝶 -39's Giving Day Edit	NORMAL CLEAR	
10	镜音リン　クリスマス	20000	金の聖夜霜雪に朽ちて	NORMAL CLEAR	
11	アシンメトリーR	15000	いろは唄	NORMAL CLEAR	○
12	リアクター	15000	炉心融解	NORMAL CLEAR	○
13	EoEスタイル	15000	いろは唄	NORMAL CLEAR	○
14	镜音リン　キュート	15000	いろは唄	NORMAL CLEAR	○
15	チアフルキャンディ	15000	カラフル×メロディ	NORMAL CLEAR	○
16	镜音リン　スイムウェアT	50000	全歌曲	HARD CLEAR	○
17	镜音リン　スイムウェア	30000	全歌曲	NORMAL CLEAR	○
	镜音レン				
1	镜音レン　オリジナル	0	初期服装		
2	镜音レン　アペンド	20000	リンリンシグナル -Append Mix-	NORMAL CLEAR	
3	ブルームーン	20000	那由他の彼方まで	NORMAL CLEAR	
4	镜音レン　藍鉄	20000	リンリンシグナル -Append Mix-	HARD CLEAR	
5	ストレンジダーク	20000	パラジクロロベンゼン	NORMAL CLEAR	
6	ネームレス　No.7	20000	パラジクロロベンゼン	HARD CLEAR	
7	镜音レン　スクールウェア	20000	右肩の蝶 -39's Giving Day Edit	NORMAL CLEAR	
8	镜音レン　クリスマス	20000	金の聖夜霜雪に朽ちて	NORMAL CLEAR	
9	パンキッシュ	15000	パラジクロロベンゼン	NORMAL CLEAR	○
10	スクールジャージ	15000	パラジクロロベンゼン	NORMAL CLEAR	○
11	アシンメトリーL	15000	パラジクロロベンゼン	NORMAL CLEAR	○
12	镜音レン　スイムウェアWS	50000	全歌曲	HARD CLEAR	○
13	镜音レン　スイムウェア	30000	全歌曲	NORMAL CLEAR	○
	巡音ルカ				
1	巡音ルカ　オリジナル	0	初期服装		
2	サイレンス	20000	Palette	NORMAL CLEAR	
3	ナギサ・レプカ	20000	星屑ユートピア	NORMAL CLEAR	
4	ナギサ・レプカ AS	20000	星屑ユートピア	NORMAL CLEAR	
5	サイバーネイション	20000	ルカルカ★ナイトフィーバー	NORMAL CLEAR	
6	レーシングルカ2010ver.	20000	ルカルカ★ナイトフィーバー	HARD CLEAR	
7	フェアリーマカロン	20000	カラフル×セクシィ	NORMAL CLEAR	
8	魔女っ娘Style	20000	Palette	HARD CLEAR	
9	千早Style	20000	Just Be Friends	HARD CLEAR	
10	巡音ルカ　クリスマス	20000	金の聖夜霜雪に朽ちて	NORMAL CLEAR	
11	巡音ルカ　華	15000	ルカルカ★ナイトフィーバー	NORMAL CLEAR	○
12	シフォンワンピース	15000	Just Be Friends	NORMAL CLEAR	○
13	フロイライン	15000	ルカルカ★ナイトフィバー	NORMAL CLEAR	○
14	ハードロック	15000	ルカルカ★ナイトフィーバー	NORMAL CLEAR	○
15	VFスーツ	20000	ルカルカ★ナイトフィーバー	NORMAL CLEAR	○
16	巡音ルカ　スイムウェアP	50000	全歌曲	HARD CLEAR	○
17	巡音ルカ　スイムウェア	30000	全歌曲	NORMAL CLEAR	○

编号	服装名	点数	歌曲	条件	继承
	カイト				
1	カイト　オリジナル	0	初期服装		
2	スミレ	20000	千年の独奏歌 (DIVA edit)	NORMAL CLEAR	
3	時雨	20000	番凩	NORMAL CLEAR	
4	VFニンジャ	20000	初音ミクの消失	NORMAL CLEAR	
5	VFニンジャ AS	20000	初音ミクの消失	NORMAL CLEAR	
6	ホワイトブレザー	20000	千年の独奏歌 (DIVA edit)	HARD CLEAR	
编号	服装名	点数	歌曲	条件	继承
7	カイト　クリスマス	20000	金の聖夜霜雪に朽ちて	HARD CLEAR	
8	クラシック	15000	カラフル×セクシィ	NORMAL CLEAR	○
9	キャンパス	15000	カラフル×セクシィ	NORMAL CLEAR	○
10	ネコサイバー	15000	カラフル×セクシィ	NORMAL CLEAR	○
11	カイト　スイムウェアV	50000	全歌曲	HARD CLEAR	○
12	カイト　スイムウェアV AS	50000	全歌曲	HARD CLEAR	○
13	カイト　スイムウェア	30000	全歌曲	NORMAL CLEAR	○
	メイコ				
1	メイコ　オリジナル	0	初期服装		
2	怪盗ブラックテール	20000	ねこみみスイッチ	HARD CLEAR	
3	ローレライ	20000	忘却心中	NORMAL CLEAR	
4	紅葉	20000	番凩	NORMAL CLEAR	
5	レーシングメイコ2010ver.	20000	番凩	HARD CLEAR	
6	セクシープディング	20000	カラフル×セクシィ	NORMAL CLEAR	
7	大正浪漫	20000	忘却心中	HARD CLEAR	
8	メイコ　クリスマス	20000	金の聖夜霜雪に朽ちて	HARD CLEAR	
9	ふわふわコート	15000	カラフル×セクシィ	NORMAL CLEAR	○
10	スカーレット	15000	カラフル×セクシィ	NORMAL CLEAR	○
11	モダンガール	15000	カラフル×セクシィ	NORMAL CLEAR	○
12	モダンガール AS	15000	カラフル×セクシィ	NORMAL CLEAR	○
13	メイコ　スイムウェアB	50000	全歌曲	HARD CLEAR	○
14	メイコ　スイムウェア	30000	全歌曲	NORMAL CLEAR	○
	亚北ネル				
1	亚北ネル　オリジナル	0	あなたの歌姫	EASY CLEAR	○
2	部活少女	20000	あなたの歌姫	NORMAL CLEAR	
3	エスニック	15000	初音ミクの消失	NORMAL CLEAR	○
4	亚北ネル　スイムウェア	50000	全歌曲	HARD CLEAR	○
	弱音ハク				
1	弱音ハク　オリジナル	0	melody...	EASY CLEAR	○
2	ゴシック・パープル	20000	StargazeR	NORMAL CLEAR	
3	サイバーダイブ	15000	特定歌曲	NORMAL CLEAR	○
4	弱音ハク　スイムウェア	50000	全歌曲	HARD CLEAR	○
	咲音メイコ				
1	咲音メイコ　オリジナル	0	Just Be Friends	EASY CLEAR	○
2	ノスタルジー	20000	こっち向いて Baby	HARD CLEAR	
3	ブラックワンピース	15000	初音ミクの消失	NORMAL CLEAR	○
4	ブラックワンピース NS	20000	初音ミクの消失	NORMAL CLEAR	
5	咲音メイコ　スイムウェア	50000	全歌曲	HARD CLEAR	○



根据角色的心情不同会在DIVA房间发生各种事件，同一事件不同角色组合全部看过后可以获得称号。

No.	イベント名	条件
1	撮影会スタート！	主角色HAPPY/副角色GOOD
2	二人でダンスレッスン	主角色HAPPY/副角色HAPPY
3	捜し物、見つからず…	主角色BAD/副角色BAD
4	探し物、見つかった！	主角色BAD/副角色BAD
5	ブートキャンプ開始	主角色GOOD/副角色GOOD
6	起きてよ～	弱音ハクHAPPY/初音ミクGOOD
7	アイスをめぐる攻防！？1	カイトHAPPY/初音ミクBAD
8	アイスをめぐる攻防！？2	カイトHAPPY/巡音ルカBAD
9	念願のコラボ	カイトHAPPY/镜音レンHAPPY
10	男の魅力を激写！	カイトHAPPY/副角色GOOD
11	ミクとエアギター対決	カイトGOOD/初音ミクHAPPY
12	4番、カイト！	カイトGOOD/镜音レンHAPPY
13	ピッチャー、カイト！	カイトGOOD/镜音レンHAPPY
14	部屋の掃除をしよう	カイトHAPPY/副角色GOOD
15	リンにダンスの指導中	巡音ルカHAPPY/镜音リンGOOD
16	女同士で飲みましょう	巡音ルカHAPPY/メイコHAPPY
17	美容の秘訣	巡音ルカHAPPY/メイコHAPPY
18	歌道は一日にしてならず	巡音ルカGOOD/カイトBAD
19	頑張れ歌練習	巡音ルカHAPPY/カイトHAPPY
20	美容と健康のために	巡音ルカGOOD/メイコGOOD
21	メイコの掃除をお手伝い	メイコBAD/カイトHAPPY
22	カイトとセッション1	メイコHAPPY/カイトHAPPY
23	たまには飲みたい時もある	メイコHAPPY/カイトHAPPY
24	カイトとスティック振り	初音ミクHAPPY/カイトHAPPY
25	ミクの掃除をお手伝い	初音ミクBAD/カイトHAPPY
26	レンとあっち向いてホイ	初音ミクHAPPY/镜音レンGOOD
27	リンとあっち向いてホイ	初音ミクHAPPY/镜音リンGOOD
28	ルカとあっち向いてホイ	初音ミクHAPPY/巡音ルカGOOD
29	カイトとあっち向いてホイ	初音ミクHAPPY/カイトGOOD
30	メイコとあっち向いてホイ	初音ミクHAPPY/メイコGOOD
31	ネルとあっち向いてホイ	初音ミクHAPPY/亚北ネルGOOD
32	ハクとあっち向いてホイ	初音ミクHAPPY/弱音ハクGOOD
33	咲音とあっち向いてホイ	初音ミクHAPPY/咲音メイコGOOD
34	Let's ロックンロール1	初音ミクHAPPY/メイコGOOD
35	振り付けの練習1	初音ミクHAPPY/巡音ルカHAPPY
36	ルカの美容体操を伝授1	初音ミクGOOD/巡音ルカGOOD
37	ルカとお茶を楽しむ	初音ミクHAPPY/巡音ルカHAPPY
38	メイコとお茶を楽しむ	初音ミクHAPPY/メイコHAPPY
39	リンとスティック振り	初音ミクGOOD/镜音リンGOOD
40	アイドルダンス伝授	初音ミクBADorGOOD/咲音メイコHAPPY
41	エア野球、真剣勝負	初音ミクGOOD/镜音リンGOOD
42	ルカとエアギター対決	初音ミクGOOD/巡音ルカHAPPY
43	レンとエアギター対決	初音ミクGOOD/镜音レンHAPPY
44	ネルとエアギター対決	初音ミクGOOD/亚北ネルHAPPY
45	ハクとエアギター対決	初音ミクGOOD/弱音ハクHAPPY
46	まったりおしゃべり	初音ミクHAPPY/镜音リンHAPPY
47	ゲームで対決	亚北ネルBAD or GOOD/初音ミクGOOD or HAPPY
48	ミクの音楽教室1	镜音レンGOOD/初音ミクHAPPY
49	お昼寝タイム	镜音レンHAPPY/カイトHAPPY
50	デュエット実現	镜音レンGOOD/镜音リンHAPPY
51	カッコイイポーズを研究！	镜音レンHAPPY/カイトHAPPY
52	強烈目覚まし1	镜音レンGOOD/メイコHAPPY
53	ルカの音楽教室	镜音レンHAPPY/巡音ルカHAPPY

54	ポーズ、決まってますか？	镜音レンHAPPY/副角色GOOD
55	リン、レン、エアギター対決	镜音レンGOOD/镜音リンHAPPY
56	男のエアギター対決！	镜音レンGOOD/カイトHAPPY
57	ミクの音楽教室2	镜音リンGOOD/初音ミクHAPPY
58	ルカの美容体操を伝授2	镜音リンGOOD/巡音ルカGOOD
59	仲良くお昼寝	镜音リンHAPPY/镜音レンHAPPY
60	セクシーポーズ研究中1	镜音リンHAPPY/メイコHAPPY
61	リンの掃除をお手伝い	镜音リンBAD/カイトHAPPY
62	Let's ロックンロール2	镜音リンHAPPY/メイコHAPPY
63	セクシーポーズ研究中2	镜音リンHAPPY/巡音ルカHAPPY
64	強烈目覚まし2	镜音リンGOOD/メイコHAPPY
65	カイトとエアギター対決	镜音リンGOOD/カイトHAPPY
66	メイコとエアギター対決	镜音リンGOOD/メイコHAPPY
67	カイトとセッション2	咲音メイコHAPPY/カイトHAPPY
68	ポーズ…決め！	主角色GOOD/副角色HAPPY
69	ポーズ…ダメ？	主角色GOOD/副角色GOOD
70	ポーズ…うう～	主角色GOOD/副角色GOOD
71	楽しくおしゃべり	主角色HAPPY/副角色HAPPY
72	元気出して～	主角色BAD/副角色GOOD
73	たまにはケンカも	主角色BAD/副角色BAD
74	デュエット練習、いい感じ	主角色HAPPY/副角色HAPPY
75	デュエット練習、何か違う	主角色GOOD/副角色GOOD
76	メール着信、やったぁ！	主角色HAPPY/副角色HAPPY
77	メール着信、はぁ…	主角色BAD/副角色GOOD
78	メール着信、ムキー！	主角色BAD/副角色GOOD
79	合いの手講座1	主角色GOOD/副角色GOOD
80	合いの手講座2	主角色GOOD/副角色GOOD
81	合いの手講座3	主角色GOOD/副角色GOOD
82	一気飲み対決！	主角色HAPPY/副角色GOOD
83	一気飲み対決！？	主角色GOOD/副角色GOOD
84	一気飲み対決？	主角色BAD/副角色HAPPY
85	正しい一気飲み講座1	主角色GOOD/副角色HAPPY
86	正しい一気飲み講座2	主角色GOOD/副角色GOOD
87	楽しくメール	主角色GOOD/副角色GOOD
88	振り付けの練習2	主角色HAPPY/副角色HAPPY
89	振り付けの練習3	主角色HAPPY/副角色HAPPY
90	振り付けの練習4	カイトHAPPY/镜音レンHAPPY
91	シンクロしてみよう1	镜音リンGOOD/镜音レンHAPPY
92	シンクロしてみよう2	镜音リンGOOD/镜音レンBAD
93	はい、チーズ！（リン）	镜音リンHAPPY/副角色HAPPY
94	はい、チーズ！（レン）	镜音レンHAPPY/副角色HAPPY

DIVA房间收集

Project DIVA extend

房间名	必要点数	入手方法
ミクルーム	-	最初所持
リンルーム	10000a	炉心融解 NORMAL CLEAR
レンルーム	10000	那由他の彼方まで NORMAL CLEAR
ルカルーム	10000	星屑ユートピア NORMAL CLEAR
カイトルーム	10000	千年の独奏歌(DIVA edit) NORMAL CLEAR
メイコルーム	10000	忘却心中 NORMAL CLEAR
ネルルーム	10000	あなたの歌姫 NORMAL CLEAR
ハクルーム	10000	melody… NORMAL CLEAR
咲音ルーム	10000	Just Be Friends NORMAL CLEAR

房间主题收集

Project DIVA extend

主题名	必要点数	入手方法
スペースシップ	20000	Starduster NORMAL CLEAR
秘密研究所	20000	裏表ラバーズ NORMAL CLEAR
ティーパーティ	20000	積乱雲グラフィティ NORMAL CLEAR
393クエスト	20000	*ハロー、プラネット。(I.M.PLSE-EDIT) NORMAL CLEAR
スノーフェスティバル	20000	初音ミクの消失 NORMAL CLEAR
バイキング	20000	えれとりっく・えんじぇぅ NORMAL CLEAR
ピンキーキュート	20000	カラフル×セクシィ NORMAL CLEAR
初音ミク　メモリアル	20000	パズル NORMAL CLEAR
メイコ　メモリアルブース	20000	番凩 NORMAL CLEAR
リン・レン　メモリアル	20000	右肩の蝶 -39's Giving Day Edition- NORMAL CLEAR
巡音ルカ　メモリアル	20000	ルカルカ★ナイトフィーバー NORMAL CLEAR
カイト　アイスメモリアル	20000	こっち向いて Baby NORMAL CLEAR
インペリアルコート	15000	Yellow NORMAL CLEAR
キャンディハウス	15000	カラフル×メロディ NORMAL CLEAR
シーサイドハウス	15000	初音ミクの激唱 NORMAL CLEAR
ミニスタジオ	15000	パラジクロロベンゼン NORMAL CLEAR
ジャパニーズキャッスル	15000	いろは唄 NORMAL CLEAR
スクールハウス	15000	SPiCa -39's Giving Day Edition- NORMAL CLEAR
チェリーブロッサム	15000	リンリンシグナル -Append Mix- NORMAL CLEAR

房间道具收集

Project DIVA extend

房间道具(床)		
道具名	必要点数	入手方法
ハート型クッション	500	初期房间道具
ロケット発射台	1500	Starduster NORMAL CLEAR
シテンヤンヨ スタチュー	2000	裏表ラバーズ NORMAL CLEAR
たこルカ ぬいぐるみ	2500	ルカルカ★ナイトフィーバー NORMAL CLEAR
ピロリミク フィギュア	2000	積乱雲グラフィティ NORMAL CLEAR
ピロリン フィギュア	2000	いろは唄 HARD CLEAR
初音ミクPOP 2nd	2500	2nd存档继承特典
みくミクッション	2000	パズル NORMAL CLEAR
サーキット・ロード	2000	タイムリミット NORMAL CLEAR
まぐろ（オオマさん）	2000	Palette HARD CLEAR
ペーパークラフト 雪ミク	2000	*ハロー、プラネット。(I.M.PLSE-EDIT) HARD CLEAR
DIVAトレイン	2000	那由他の彼方まで NORMAL CLEAR
テディベア(茶)	1500	カラフル×メロディ NORMAL CLEAR
テディベア(白)	1500	パラジクロロベンゼン NORMAL CLEAR
テディベア(青)	1500	星屑ユートピア NORMAL CLEAR
テディベア(桜)	1500	Yellow HARD CLEAR
ネコバコ(三毛)	1500	初音ミクの消失 HARD CLEAR
ネコバコ(黒)	1500	結んで開いて羅刹と骸 NORMAL CLEAR
ネコバコ(白)	1500	ローリンガール NORMAL CLEAR
ネコバコ(ブチ)	1500	ねこみみスイッチ NORMAL CLEAR
ガーデニングキット	1500	右肩の蝶 -39'sGivingDayEdition- NORMAL CLEAR
飛び出す絵本	1500	StargazeR NORMAL CLEAR
ザ・手裏剣	1500	番凩 HARD CLEAR
ミク バースデーケーキ	1500	歌に形はないけれど NORMAL CLEAR
メイコ バースデーケーキ	1500	忘却心中 NORMAL CLEAR
リン・レン RRケーキ	1500	孤独の果て NORMAL CLEAR
ルカ バースデーケーキ	1500	カラフル×セクシィ NORMAL CLEAR
カイト バースデーケーキ	1500	千年の独奏歌(DIVA edit) HARD CLEAR
ネギ抱き枕	1000	あなたの歌姫 NORMAL CLEAR
チョークボード	500	忘却心中 EASY CLEAR
スタンド付きスピーカー	1000	えれくとりっく・えんじぇぅ NORMAL CLEAR
ギターアンプ	500	Just Be Friends NORMAL CLEAR
シンセサイザー	1000	炉心融解 NORMAL CLEAR
エレキギター	500	こっち向いてBaby NORMAL CLEAR
観葉植物	1000	初音ミクの激唱 NORMAL CLEAR
ミニ観葉植物	500	melody... NORMAL CLEAR
サボテン	1000	SPiCa -39'sGivingDayEdition- NORMAL CLEAR
ゴーストツリー	1000	リンリンシグナル -Append Mix- NORMAL CLEAR
クリスマスツリー	1000	金の聖夜霜雪に朽ちて EASY CLEAR
バランスボール	500	ローリンガール EASY CLEAR
初音ミクPOP	1500	全歌曲 EASY CLEAR

房间道具(床)		
道具名	必要点数	入手方法
お茶セット	500	初期房间道具
惑星探査機	1500	*ハロー、プラネット。(I.M.PLSE-EDIT) NORMAL CLEAR
ねんどろいど　雪ミク	2500	全歌曲 HARD CLEAR
してやにょ　マスコット	1500	SPiCa -39's Giving DayEdition- HARD CLEAR
ねんどろいど　はちゅね	2500	結んで開いて羅刹と骸 HARD CLEAR
みくだま・るかだま	2000	初音ミクの激唱 HARD CLEAR
りんだま・れんだま	2000	リンリンシグナル-Append Mix- NORMAL CLEAR
かいとだま・めいこだま	2000	番凩 NORMAL CLEAR
ティーセット	1500	Palette NORMAL CLEAR
スノードーム	1500	金の聖夜霜雪に朽ちて NORMAL CLEAR
ミク　フラワーバスケット	1500	こっち向いてBaby NORMAL CLEAR
i CUPドリンク	1500	忘却心中 HARD CLEAR
リン・レンXmasヴィネット	1500	パラジクロロベンゼン HARD CLEAR

ルカ・たこルカ	1500	Just Be Friends NORMAL CLEAR
カイト in カップアイス	1500	千年の独奏歌(DIVA edit) NORMAL CLEAR
カンテラ	500	金の聖夜霜雪に朽ちて EASY CLEAR
キャンドルスタンド	500	初音ミクの消失 EASY CLEAR
テーブルランプ	500	星屑ユートピア EASY CLEAR
ぶたの蚊取り線香	500	Yellow EASY CLEAR
ブラウン管テレビ	1000	カラフル×セクシィ EASY CLEAR
顕微鏡	500	炉心融解 EASY CLEAR
黒電話	500	歌に形はないけれど EASY CLEAR
アクアリウム	1000	右肩の蝶-39's Giving Day Editon- EASY CLEAR
地球儀	1000	Starduster EASY CLEAR
ジュエリーボックス	1000	あなたの歌姫 EASY CLEAR
ハリセン	500	Promise EASY CLEAR
おみくじの箱	1000	天鷲絨アラベスク NORMAL CLEAR
木彫りの熊	500	ねこみみスイッチ EASY CLEAR
タコつぼ	500	ルカルカ★ナイトフィーバー EASY CLEAR
鳥かご	500	パラジクロロベンゼン EASY CLEAR
電光掲示板	1000	melody… EASY CLEAR
ブルーダイヤモンド	1000	パズル EASY CLEAR
実験器具	500	裏表ラバーズ EASY CLEAR
一眼レフカメラ	500	StargazeR EASY CLEAR
蓄音機	1000	タイムリミット EASY CLEAR
飾り太鼓	500	いろは唄 EASY CLEAR
ターンテーブル	1000	ローリンガール EASY CLEAR
トランプタワー	500	カラフル×メロディ EASY CLEAR
ブロックのロボット	1000	えれとりっく・えんじぇう EASY CLEAR
ブロックのフラワー	500	*ハロー、プラネット。(I.M.PLSE-EDIT) EASY CLEAR
ピコピコハンマー	500	孤独の果て EASY CLEAR
ハリセン	500	那由他の彼方まで EASY CLEAR
おみくじの箱	1000	結んで開いて羅刹と骸 EASY CLEAR
ラッピングチョコ	500	こっち向いてBaby EASY CLEAR
ラッピングキャンディ	500	積乱雲グラフィティ EASY CLEAR
チューリップのプランター	500	Stardster NORMAL CLEAR
桜の盆栽	1000	いろは唄 NORMAL CLEAR
ミニ鯉のぼり	500	星屑ユートピア NORMAL CLEAR
バラのプランター	500	パズル NORMAL CLEAR
スイカの置物	1000	Yellow NORMAL CLEAR
ひまわりのプランター	500	積乱雲グラフィティ NORMAL CLEAR
紅葉の盆栽	1000	番凩 EASY CLEAR
ゴーストコフィン	1000	炉心融解 NORMAL CLEAR
パンプキンライト	500	初音ミクの激唱 NORMAL CLEAR
赤い長靴	1000	初音ミクの消失 NORMAL CLEAR
ミニクリスマスツリー	1000	melody… NORMAL CLEAR
ドッジボール	500	右肩の蝶-39's Giving Day Edition- NORMAL CLEAR
ビーチボール	500	タイムリミット NORMAL CLEAR
ねんどろいど 初音ミク	2500	全歌曲 NORMAL CLEAR
ねんどろいど 镜音リン	2500	全歌曲 NORMAL CLEAR
ねんどろいど 镜音レン	2500	全歌曲 NORMAL CLEAR
ねんどろいど 巡音ルカ	2500	全歌曲 NORMAL CLEAR
ねんどろいど カイト	2500	全歌曲 NORMAL CLEAR
ねんどろいど メイコ	2500	全歌曲 NORMAL CLEAR
ねんどろいど 亚北ネル	2500	全歌曲 NORMAL CLEAR
ねんどろいど 弱音ハク	2500	全歌曲 NORMAL CLEAR
ねんどろいど 咲音メイコ	2500	全歌曲 NORMAL CLEAR

房间道具(床)		
道具名	必要点数	入手方法
タペストリー	500	初期房间道具
インテリアシールA	2000	ルカルカ★ナイトフィーバー HARD CLEAR
インテリアシールB	2000	積乱雲グラフィティ HARD CLEAR
フレンドピンナップ	2000	孤独の果て HARD CLEAR
CDラック	1500	あなたの歌姫 HARD CLEAR
リザルト看板	1500	炉心融解 HARD CLEAR
提灯（初音）	2000	使用初音**ミク**进行节奏游戏20次
提灯（镜音）	2000	使用镜音**リンorレン**进行节奏游戏20次
提灯（巡音）	2000	使用巡音**ルカ**进行节奏游戏20次
提灯（かいと）	2000	使用**カイト**进行节奏游戏20次
提灯（めいこ）	2000	使用**メイコ**进行节奏游戏20次
提灯（弱音）	2000	使用弱音**ハク**进行节奏游戏20次
提灯（亚北）	2000	使用亚北**ネル**进行节奏游戏20次
提灯（咲音）	2000	使用咲音**メイコ**进行节奏游戏20次
掛け軸（仕事）	1500	melodey... HARD CLEAR
掛け軸（天使）	1500	えれくとりっく・えんじぇぅ HARD CLEAR
掛け軸（調歌）	1500	那由他の彼方まで HARD CLEAR
DIVA×太鼓の達人1	2500	全歌曲 NORMAL CLEAR
DIVA×太鼓の達人2	2500	全歌曲 NORMAL CLEAR
ミク バースデーポスター	1500	裏表ラバーズ HARD CLEAR
MEIKO親衛隊ハッピ	1500	カラフル×セクシィ NORMAL CLEAR
リン・レン ポスター	1500	いろは唄 NORMAL CLEAR
ルカ ポスター	1500	StargazeR HARD CLEAR
カイト ポスター	1500	番凩 NORMAL CLEAR
ルート39クラシックボード	500	こっち向いて Baby EASY CLEAR
海賊旗	1500	えれくとりっく・えんじぇぅ NORMAL CLEAR
掛軸(弱)	500	初音ミクの激唱 EASY CLEAR
習字(歌)	500	歌に形はないけれど EASY CLEAR
振り子時計	1500	タイムリミット EASY CLEAR
世界地図	1000	*ハロー、プラネット。(I.M.PLSE-EDIT) EASY CLEAR
星空のタペストリー	1000	Starduster EASY CLEAR
お菓子な壁飾り	500	カラフル×メロディ EASY CLEAR
エスニックマスク	500	千年の独奏歌(DIVA edit) EASY CLEAR
ホッケーマスク	500	結んで開いて羅刹と骸 EASY CLEAR
壁掛けスピーカー	1500	裏表ラバーズ EASY CLEAR
壁掛け刀	1000	番凩 EASY CLEAR
ネギの置物	1000	SPiCa -39's Giving Day Edit EASY CLEAR
バスケットゴール	500	千年の独奏歌(DIVA edit) NORMAL CLEAR
テンガロンハット	500	ローリンガール EASY CLEAR
オペラカーテン	1000	金の聖夜霜雪に朽ちて EASY CLEAR
鹿の剥製	1000	パラジクロロベンゼン EASY CLEAR
壁掛けキャンドル	500	Palette EASY CLEAR
レコードディスク	500	右肩の蝶 -39's Giving Day Edit EASY CLEAR
ゴールドディスク	1500	Just Be Friends EASY CLEAR
パネル(春)	500	リンリンシグナル -Append Mix- EASY CLEAR
パネル(夏)	500	ねこみみスイッチ EASY CLEAR
パネル(秋)	500	星屑ユートピア EASY CLEAR
パネル(冬)	500	初音ミクの消失 EASY CLEAR
ハイビスカスの壁飾り	1000	Yellow EASY CLEAR
魔法の鏡	1000	金の聖夜霜雪に朽ちて NORMAL CLEAR
ハト時計	1500	孤独の果て EASY CLEAR
壁掛け照明	500	那由他の彼方まで EASY CLEAR
壁掛けモニター	1500	タイムリミット NORMAL CLEAR
ワシの羽飾り	500	忘却心中 EASY CLEAR
コウモリの壁飾り	1000	StargazeR EASY CLEAR
リース	1000	パズル NORMAL CLEAR
サンタの壁飾り	1000	SPiCa -39's Giving Day Edit NORMAL CLEAR
フラワーバスケット	500	リンリンシグナル -Append Mix- NORMAL CLEAR
メモリチップ	500	melody... EASY CLEAR
ブロック型テレビ	1000	ルカルカ★ナイトフィーバー EASY CLEAR
イラストポスター1	1000	あなたの歌姫 NORMAL CLEAR
イラストポスター2	1000	歌に形はないけれど NORMAL CLEAR
イラストポスター3	1000	Yellow NORMAL CLEAR
イラストポスター4	1000	炉心融解 NORMAL CLEAR
イラストポスター5	1000	初音ミクの激唱 NORMAL CLEAR
イラストポスター6	1000	Just Be Friends HARD CLEAR
イラストポスター7	1000	カラフル×メロディ NORMAL CLEAR
イラストポスター8	1000	*ハロー、プラネット。(I.M.PLSE-EDIT) NORMAL CLEAR
イラストポスター9	1000	こっち向いて Baby NORMAL CLEAR
イラストポスター10	1000	初音ミクの消失 NORMAL CLEAR
イラストポスター11	1000	ローリンガール NORMAL CLEAR
イラストポスター12	1000	カラフル×セクシィ EASY CLEAR



角色心情可以通过送礼物来提高，每人对礼物的喜好也有所不同。而需要降低心情的时候只有在高难度连续MISS x TAKE比较有效率。

让我们下次再见

这次的歌姬计划就到这里。相信不就的将来下一作我们会再见。



游戏周边进化论
——近30年间的游戏控制器变革大观

自从电子游戏问世以来，玩家与游戏主机的硬件互动方式也在不断进步，所谓“人机互动”，也就是大家所熟知的游戏控制器，包括手柄、麦克风、光枪等等，这些控制设备一直扮演着非常重要的角色。这些设备我们可以统称为游戏周边，其中除了最常见也最典型的手柄和摇杆之外，还出现过各式各样另类设计的特殊控制器，摆脱传统的操控方式，带来许多另类的玩法与乐趣。本次的专题特别带大家回顾自1984年任天堂红白机以来所登场的众多另类设计的特殊控制器，包含了语音、体感、演奏、视频等形形色色的新奇玩法，从中我们可以看到游戏周边设备逐渐进化的过程。

1984年 红白机2P手柄麦克风

任天堂当初在设计红白机时，为了增加双人同乐时的趣味性，因此在2P控制器上配备了麦克风与音量调节杆，让2P玩家在观看1P玩家游玩或等待上场之余，可以通过麦克风喊话让自己的声音从电视喇叭播出，而且还能针对麦克风输入的声音进行处理。



图注：任天堂红白机的1P和2P手柄，后来的很多山寨版都取消了麦克风的设计。

虽说当年红白机的硬件处理能力并没有办法进行语音识别之类的进阶处理，不过还是可以做基本的音量侦测，因此有些游戏利用了这个与众不同的设计来增添趣味性。

例如在任天堂自家招牌大作《赛尔达传说》中，就设计了1种难缠的大耳怪，平常用剑很难打败，不过只要拿起2P手柄对着麦克风大吼一声，大耳怪就会因为受不了玩家的吼声而被打倒。另1款改编自经典漫画的《小叮当（多啦A梦）》则是在操纵胖虎时，可以对着麦克风大吼来施展经典的魔音穿脑攻击，让敌人全灭。



虽然红白机首度导入了麦克风声音输入的设计，不过由于只能侦测特定音量大小，因此应用范围不广，支持的游戏也不多，大多是拿来作为隐藏秘技使用，影响并不大。于是在1993年推出的AV规格红白机上就取消了2P麦克风的设计。



图注：这款FC主机在国内很少见到，手柄虽然取消了麦克风，但造型比原来更适合手握，后来的SFC手柄也沿用了这一外形设计。

1998年 新一代麦克风语音输入

麦克风声音输入的操控方式在后来的家用机上也有许多应用，世嘉就曾经推出过像DC版《人面鱼》这般完全以麦克风语音输入来与虚拟生物进行互动的独特游戏，另类的设计与戏谑恶搞的表现手法也曾经造成一股风潮。迈入Xbox360与PS3时代后，也出现了像是《汤姆克兰西 终结战争》这类可完全通过语音来指挥部队的实时战略游戏。在语音识别与人工智能技术与日俱进之际，或许有朝一日能真正实现让玩家与游戏角色自然对话互动的梦想。





图注：红白机光线枪控制器



图注：安装外接麦克风的《TALKMAN》，该系列有数款游戏，能让玩家体验到轻松学习外语的乐趣。

内置麦克风的设计一直到2004年底的NDS才又再度出现在任天堂游乐器上，由于硬件效能今非昔比，NDS已能针对输入的声音进行语音识别等进阶处理，因此应用范围更加宽广，像是在游戏中呼叫自己心爱小狗的名字，或是对麦克风吹气来吹熄蜡烛等。PSP也曾推出可通过外

接麦克风来进行实时语音翻译的外语教学游戏《TALKMAN》。

1984年 红白机光线枪控制器

光线枪可以说是最广为人知的另类控制器之一，顾名思义就是以感应光线的方式来游玩的枪，在家用游戏机上最普及的产品是任天堂于1984年推出的左轮造型光枪周边"枪（GUN）"与一系列专用游戏《西部枪手》、《猎鸭》与《警技射击》。



图注：国内也有很多山寨光枪产品，但造型都不及任天堂原装的这款左轮光枪。



《西部枪手》、《猎鸭》、《警技射击》

早期的光线枪游戏机台或玩具多半使用会发出光线的枪与能侦测光线的标靶所构成，不过电视游戏机所使用的屏幕本身并无法侦测光线，因此电视游戏机光线枪采用相反的设计，将光线侦测器装在枪口内部，以感应电视屏幕亮度的方式来反推瞄准的位置。

红白机光线枪采用了比较简单的方式，开枪时首先是让画面变黑，之后依序让目标物以白色区块方式显示在画面上，藉由枪口内部光线侦测器侦测到亮光的时间，来判定枪口击中哪个目标，当目标物不只1个的时候，则是通过二分搜寻法来缩短判定的过程。

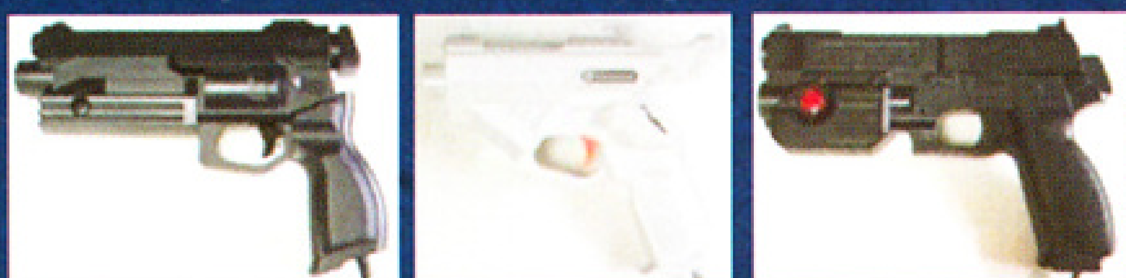
由于上述方式并无法精确的判定枪口瞄准哪个点，而且目标物数量越多判定过程就越长，因此从SFC之后的电视游戏机光线枪多半改采更为精确的扫描线侦测方式。

1993年 第2世代光线枪控制器

以往作为电视屏幕主流的显像管屏幕，是以阴极射线管发射电子束照射屏幕表面的荧光物质，让荧光物质发出红绿蓝3原色的光，并让电子束由左至右从上到下以Z字型的轨迹扫过整个屏幕来构成完整的画面，类似打字时逐字换行拼凑出整页文章的模式。

扫描线侦测式光线枪就是利用侦测电子束扫瞄亮点的方式来掌握枪口瞄准位置。当玩家按下扳机时，电视游戏机就会让屏幕闪出纯白高亮度的感应画面，光线侦测器也会同步开始运作，侦测电子束扫瞄亮点通过枪口镜头的时间。之后电视游戏机只要从画面开始输出/输出结束/侦测到电子束扫瞄亮点的时间，就可以推算出枪口瞄准的位置。

由于光线枪的操作非常直觉简单，充分满足许多玩家梦寐以求的射击快感，因此推出后广受全球玩家欢迎，在枪枝文化渊远流长的美国尤其热卖。后续包括SFC、PS、SS、DC、PS2、Xbox等游乐器也都推出了同类型的控制器，在PS/PS2上推出的GUNCON/GUNCON2光线枪并通过将影像讯号输入光线枪内部同步感测的方式来强化精确度。

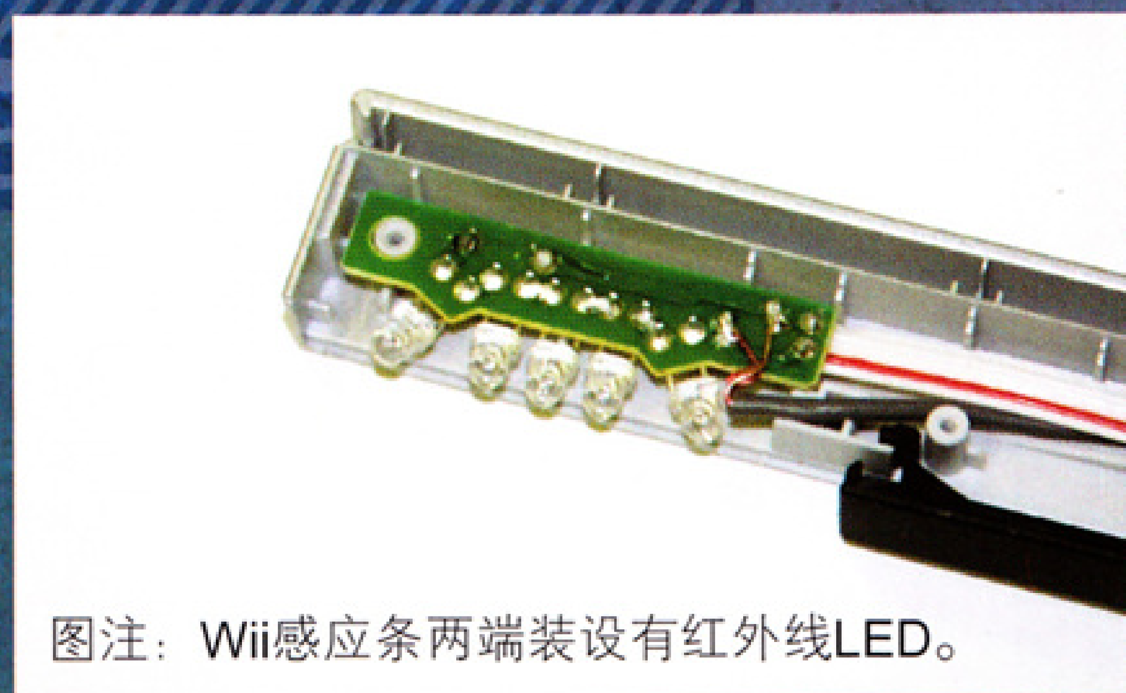


图注：各个游戏平台上造型各异的第2代光线枪周边。

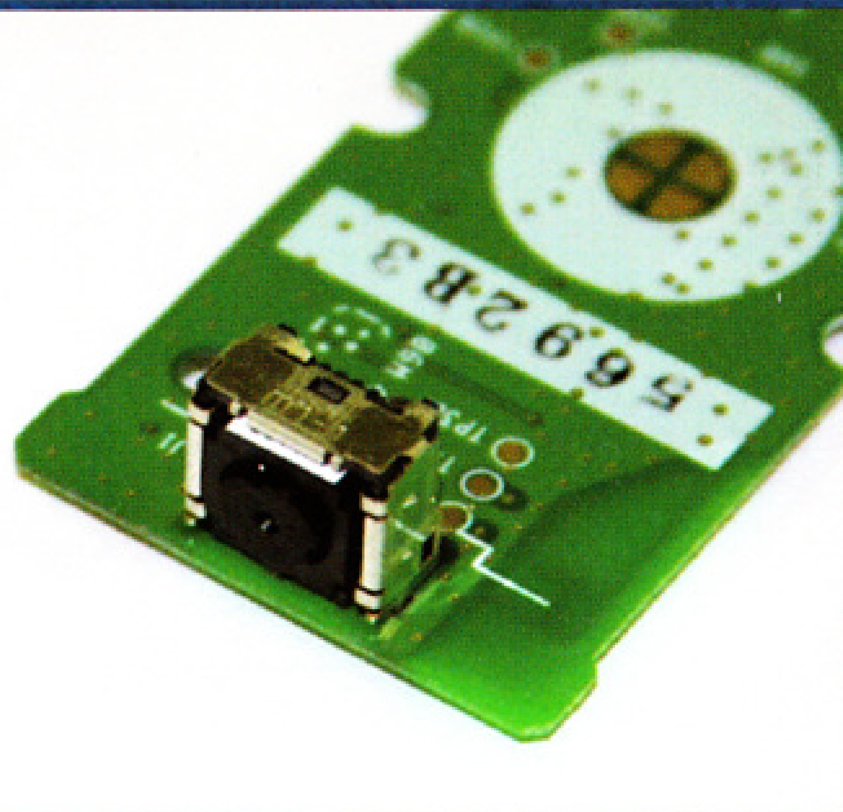
由于扫描线侦测式光线枪是利用显像管特有的扫描成像方式来侦测瞄准位置，因此在会改变扫描频率的倍频电视，或是非扫描成像的液晶/电浆屏幕上并无法运作。

2006年 第3世代光线枪控制器

在液晶屏幕逐渐成为电视屏幕主流之际，任天堂在Wii率先引进了大型电玩光线枪机台常用的红外线感应技术来克服这个难题，通过屏幕上/下方额外装设的红外线感应条两端所发出的红外线（肉眼无法察觉），来让Wii遥控器前端的红外线摄像头定位。



图注：Wii感应条两端装设有红外线LED。



图注：Wii遥控器前端的红外线摄像头。

由于作为Wii标准控制器的Wii遥控器本身就具备了光线枪的功能，因此光线枪类型的游戏如雨后春笋般纷纷出笼，任天堂也顺势推出了安装后可让Wii遥控器更具枪战射击临场感的"Wii枪架"周边。后续NBGI也在PS3上推出新一代光线枪"GUNCON3"，同样也是利用屏幕上方额外安装的2组红外线定位装置，让枪口的红外线摄像头定位。



图注：Wii枪架与GUNCON3



图注：利用屏幕上方的红外线定位装置定位。



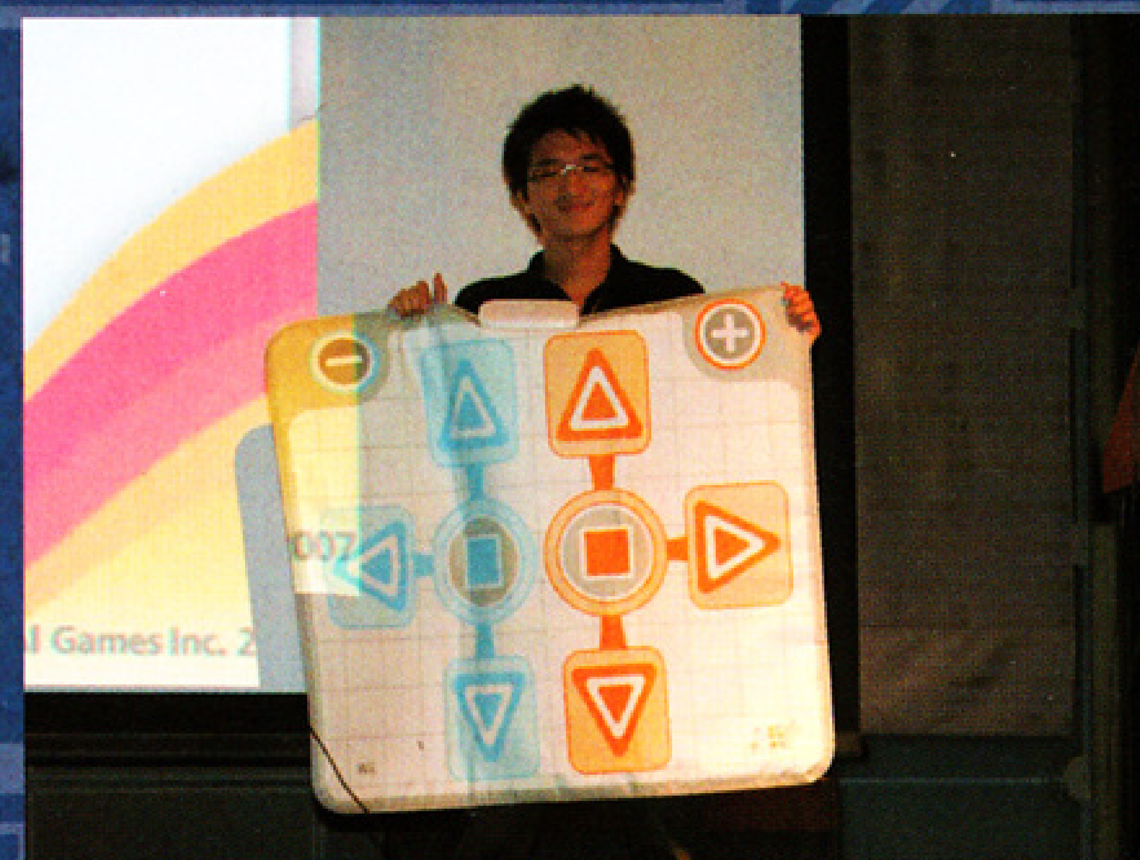
图注：定位装置内部装设有红外线LED。

1986年 BANDAI《家庭训练机》踏垫控制器

提到踏垫控制器，想必大多数玩家脑袋中浮现的会是KONAMI自1999年起风靡全世界的音乐节奏跳舞游戏《热舞革命DDR》系列，不过实际上首创踏垫控制器体感玩法的，其实是BANDAI在1986年推出的家用体感运动游戏《家庭训练机》系列。

1986年由BANDAI（现NBGI）推出的《家庭训练机》系列，首度采用了以踩踏的方式来游玩的踏垫控制器。游戏中收录了10种不同的运动竞技项目，让玩家通过踏垫控制器A面双十字配置的8个方向踏点与B面4×3配置的12个编号踏点来游玩。

《家庭训练机》系列自1986年到1989年总共在红白机上推出10款作品，并于沉寂9年后的2008年在Wii重新复出，推出了与初代作同名的《家庭训练机 运动世界》以及新一代的踏垫控制器，并可配合Wii遥控器的动态侦测来进行手脚并用的体感玩法。



图注：Wii版的《家庭训练机》踏垫控制器。

1987年 KONAMI《刺激拳击》充气人偶控制器

充气人偶控制器是KONAMI于1987年随红白机拳击游戏《刺激拳击》同捆推出的充气型控制器，由具备压力侦测功能的充气人偶与灌水稳定用底座所构成，通过拳头打击充气人偶的方式来控制游戏角色的出拳动作，体感十足，不过游玩起来相当耗费体力。



1988年 VARIE《顶尖骑士》充气摩托车控制器

充气摩托车控制器是VARIE于1988年随红白机竞速游戏《顶尖骑士》同捆推出的充气型控制器，由充气车身与车头的握把型控制器所构成。由于最大负重仅60公斤，因此只能给体重较轻的儿童游玩。虽然具备可乘坐的充气车身，不过并不具备体感操控功能，转向完全是通过车头的握把型控制器来控制，车身的倾斜与否对操控没有影响。



1989年 任天堂红白机 威力手套控制器

充满浓厚科幻风格的「威力手套」，是1989年由Mattel/PAX所推出的红白机数据手套型控制器，采用通过红白机控制器扩充端子连接L型构造的超音波侦测器，并将手套型的控制器本体套在右手上，藉以感应手套的指向、距离、转动与手指伸屈。



威力手套

虽然威力手套的设计看起来相当科幻，似乎是个融合肢体动作与游戏操控的终极体感解决方案，不过实际上却受限于游戏周边的售价与成本而缺乏专业数据手套的功能与精确度，操控性不尽理想，加上前后只推出2款专属游戏与1款支持游戏（可使用普通控制器游玩），其余游戏则是通过功能键输入按钮自定义代码来支持，不直觉且难以上手。因此虽然当年因媒体曝光而受到许多玩家关注，但实际上是个雷声大雨点小的失败产品。



图注：威力手套曾出现在1989年上映的电影《小鬼翘家》中。不过这个周边只是看起来很帅气，实际上玩起来很蹩脚。

虽说产品本身并不成功，不过至今仍有许多老一辈玩家对这款20年前在心目中留下深刻印象的周边念念不忘，而且还通过20年后的最新科技加以改造，像是与Wii控制器整合，或是使用新的处理芯片改装，加入蓝牙、加速度侦测器与超音波侦测器等功能。

1997年 TAITO《电车向前走！》电车控制器

电车控制器是TAITO配合电车驾驶模拟游戏《电车向前走！》系列所推出的仿电车驾驶控制面板型控制器，让铁道迷玩家能以更为逼真的方式来进行电车驾驶模拟。该控制器最初是在PS/SS上推出，后续并陆续推出对应不同平台与模拟不同车种的版本。


电车控制器

2000年 任天堂《滚滚卡比》加速度计倾斜侦测器

《滚滚卡比》是任天堂于2000年8月推出的GBC游戏，最大的特色在于卡带内置了加速度计倾斜侦测器，可以侦测卡带（主机）的倾斜与震动，并藉此来操控卡比滚动与跳跃，是首款采用加速度计来游玩的携带型游戏。由于后来推出的GBASP卡带插槽方向与GBC相反，会导致加速度计的侦测结果出错，因此本游戏无法在GBASP上游玩。

2003年 KONAMI《我们的太阳》太阳光传感器

2003年7月推出的《我们的太阳》由小岛秀夫领军的制作团队开发，是款以真实的太阳为主题的GBA游戏。游戏卡带上配备有能侦测紫外线的太阳光侦测器，必须让传感器曝晒在太阳光下，才能补充游戏中主要武器－太阳枪的能量，让玩家非得在大白天出去晒太阳，才能顺利击败游戏中惧怕阳光的黑暗怪物，算是个相当创新独特的设计。


图注：卡带内部装设有紫外线侦测器。

后续于2006年底推出的NDS续作《我们的太阳DS》，因为受限于NDS卡带的尺寸，因此取消了前两作的太阳光传感器设计，而改以游戏中虚拟的太阳来取得能量。

2004年 任天堂《旋转瓦里奥制造》陀螺仪旋转侦测器

《旋转瓦里奥制造》是任天堂于2004年10月推出的GBA游戏，卡带内置压电式陀螺仪旋转侦测器，可以侦测卡带（主机）左右旋转的角度，并藉此来操控各种《瓦里奥制造》风格的趣味小游戏。因为陀螺仪仅侦测旋转角度，因此不受卡带插入方向影响。

1999年 SEGA《霸王鲈钓赛》钓竿控制器

钓竿控制器是SEGA于1999年搭配DC钓鱼游戏《霸王鲈钓赛》同步推出的钓竿握柄型控制器，由仿钓竿握柄的本体与卷线器所构成，内部配备3轴加速度侦测器与光学侦测器，可以感应钓竿挥动的方向与力道，以及旋转卷线器的速度，反应在游戏中钓鱼的动作上。控制器内部并配备有1大1小的震动马达，忠实模拟钓鱼时钓竿的力道回馈。


钓竿控制器

由于钓竿控制器纵横挥动的输入在DC版的《灵魂能力》中刚好能对应到纵斩与横斩的输入，因此也有玩家尝试以钓竿控制器来游玩《灵魂能力》，可以说是比Wii遥控器更早实现所谓的体感刀剑格斗玩法，甚至还有日本玩家藉此挑战超高难度全破的艰巨任务。

2002年 CAPCOM《铁骑》专用控制器

《铁骑》专用控制器是CAPCOM于2002年随Xbox机器人射击游戏《铁骑》同捆推出的超大型控制器，整体设计是以模拟真实军武机器人操控为概念，整个控制器分为3个面板，配备2组操纵杆、3组踏板、旋钮与超过40个功能按钮，可说是琳琅满目。



彻底追求虚拟真实的设计，让初学者光是要启动机器人都得花费相当功夫去学习，不过也正因为这个特色而非常受到热衷玩家的喜爱，可说是实现了大多数男生童年时曾经梦想过的机器人驾驶与战斗快感。《铁骑》游戏连同专用控制器要价19800日元。

2003年 SCE EyeToy摄像头

EyeToy摄像头是SCEE于2003年搭配《EyeToy：Play》推出的PS2专用视频摄像头，通过摄像头将玩家的身影摄入游戏中，并藉由影像辨识玩家身体的动态来游玩各种专属小游戏。虽然EyeToy并不是首个应用摄像头影像辨识来操控游戏的周边，不过由于具备了成熟实用的操作性与娱乐性，因此成为首个登上主流市场的视频操控类型周边。



EyeToy是采用USB接口的视频摄像头，将玩家与背景拍摄下来并传输到PS2，藉由比对前后画面的差异来判断出玩家的动作，并将这些动作反应到游戏中。因此游玩时玩家可以看到自己的影像出现在游戏画面上，并可以使用身体的动作来进行拍球、顶球、接球、踢球、拳击、功夫、擦窗户、打鼓、弹吉他、跳舞、操控滑板等各式各样的玩法。

除了SCE自家的《EyeToy》系列之外，SEGA也曾经推出过集合自家12款招牌大作题材的《SEGA超级巨星》EyeToy游戏合辑，让玩家可以通过EyeToy来游玩包括《VR战士4》、《死亡鬼屋》、《索尼克》、《热舞桑巴》、《飞天幽梦》等经典游戏。

由于EyeToy的玩法可以运动到全身，因此SCEE也曾与NikeMotionworks共同开发锻炼体能、韵律与反应的《EyeToy：Kinetic》，可说是新一代体感健身游戏的先驱之一。



2006年 微软Xbox LIVE Vision摄像头

在SCE的EyeToy获得优异成果之后，微软也在新一代Xbox360推出了自家的XboxLIVEVision摄像头，支持USB2.0高速传输与640×48030fps高分辨率摄影，提供XboxLIVE视频交谈用途与类似EyeToy的影像辨识玩法，还可以充当PC视频摄像头。



除了一开始的几款附属小游戏之外，后续微软也在2008年底推出了专属的大型视频体感派对游戏《超级大明星》，通过XboxLIVEVision与精心设计的视频体感游戏，来拍摄玩家的各种动作演出，藉由强大硬件效能将玩家的身影由背景中独立撷取出来，并以异想天开的方式把这些素材组合到电影情节中，产生由玩家所主演的搞笑B级电影。

2007年 SCE PLAYSTATION Eye摄像头



SCE继先前的PS2 EyeToy之后，也在2007年推出了新一代的PS3专属视频摄像头PLAYSTATION Eye（PS Eye），大幅提升了各部份的规格，包括USB 2.0高速传输，大光圈高感度变焦镜头，320×240 120fps/640×480 60fps高速影像撷取，多方向声音定位与噪音消除技术的4声道麦克风等，并搭配专属卡片对战游戏《审判魔眼》同步推出。

在《审判魔眼》中，是通过PS Eye的摄影功能来实时辨识置放在盘面上的卡片，借以展开融合真实卡片与虚拟游戏的崭新玩法，并可将实际拍摄影像与虚拟3D绘图结合在一起，充分展现在游戏中应用“扩增实境（Augmented Reality）”技术的可能性。

后续SCEE也发表将于2009年推出利用扩增实境技术来与虚拟宠物进行互动的游戏《Eye Pet》，EyeToy之父Richard Marks也在SCEA官方部落格展示了以PS Eye摄入手绘图案并转化为游戏对象的技术。不过上述发表与展示尚无明确推出时程。相较于Eye Toy丰富的专属游戏阵容来说，目前PS Eye的专属游戏阵容可说是明显薄弱许多。

2004年 任天堂NDS触控屏幕

触控屏幕在PDA产品上可说是司空见惯的产物，不过在携带型游乐器来说却是未曾有人尝试过的创举。自GB以来称霸携带型游乐器领域十余年的任天堂，大胆的在2004年底推出的NDS上采用触控屏幕的设计，并以触控输入带来许多游戏操控上的革新。

由于触控操作直觉且具备独特的趣味性，让不常接触游乐器的女性与高年龄族群也能接受，使得NDS获得前所未有的成功销售与不分男女老幼的广年龄层使用族群支持。



NDS的触控屏幕可通过触控笔来提供点击、笔画、圈选等不同输入方式，比起一般常见的鼠标光标来说更为直觉，并可满足文字输入与绘画等应用，与手持携带游玩的应用非常契合，刺激了游戏厂商针对此一特性来发挥创意，设计崭新的操控方式与玩法。

2006年 任天堂Wii遥控器&双节棍控制器

2006年底随Wii登场的Wii遥控器与双节棍控制器，可说是彻底刷新了既有控制器概念，将多种另类控制器的概念与特性融于一体，让另类转为主流的经典控制器。

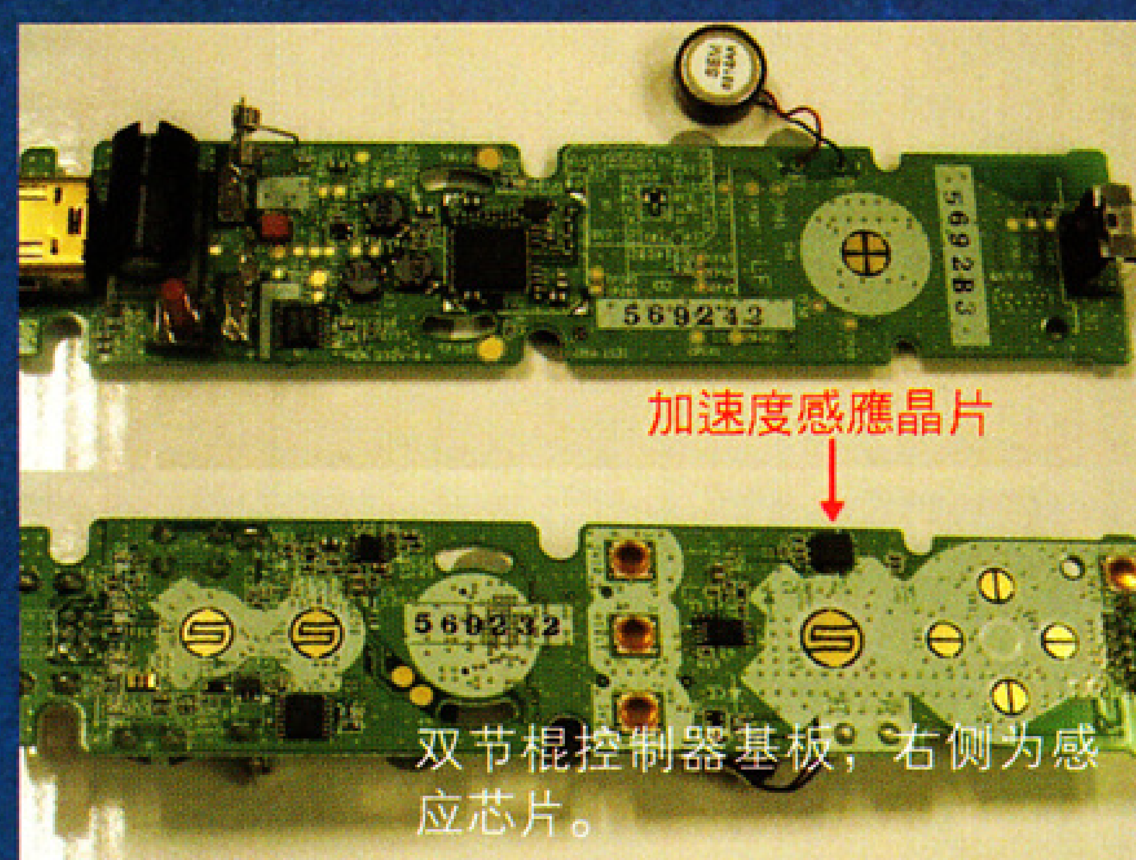
Wii遥控器结合棒状设计+3轴动态侦测+红外线光学指针3大关键设计，可单手握持自由挥动指向，充分满足光线枪与各类动作侦测周边的功能。附属的双节棍控制器则是提供了额外的3轴动



态侦测与模拟游戏杆，两相搭配后产生出变化多端的操控方式。



Wii遥控器基板



加速度感應晶片

双节棍控制器基板，右侧为感应芯片。

为了进一步提升动态侦测的精确度，任天堂也在2008年发表了Wii遥控器的附加侦测器周边「Wii动态强化传感器（WiiMotionPlus）」，通过陀螺仪侦测器来感测细微的扭转等动作，让Wii遥控器的动作能以1:1的方式同步呈现在游戏中，将乒乓球的切球、掷飞盘的手腕旋转、高尔夫挥杆击球的偏向与击剑的纵横劈砍等动作忠实反应出来。

1999年 音乐节奏类控制器

在另类控制器领域中，种类最丰富的莫过于音乐节奏类控制器，自从《节奏DJ》系列于1997年起掀起音乐节奏游戏风潮后，包含键盘、吉他、鼓、沙铃、太鼓等各种乐器类控制器，以及跳舞踏垫、舞蹈手势传感器等一系列家用版专属控制器应运而生。

KONAMI《节奏DJ》键盘+转盘控制器



首波登场的乐器控制器，是奠定BEMANI系列风潮的《节奏DJ》键盘+转盘控制器，采用仿真电子音乐取样机与唱盘播放器的设计，于1999年初随家用版《节奏DJ》同步出，并于2000年底推出键盘由5键增加为7键的《节奏DJIIDX》系列控制器。

KONAMI《动感音乐》按钮控制器

接着登场的是BEMANI系列第2波的《动感音乐》按钮控制器，这款控制器并不是采用乐器造型，而是以上4下5共9个彩色按钮所构成，让玩家配合谱面上流动的符号与音乐节奏按下对应的按钮来演奏出乐曲，相较于《节奏DJ》来说显得更为大众化。

KONAMI热舞革命DDR踏垫控制器

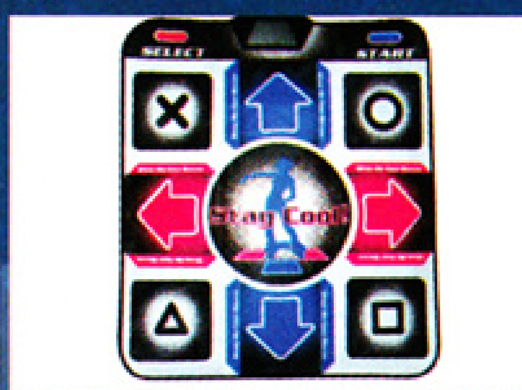


奠定音乐节奏跳舞游戏典型的BEMANI系列第3波《热舞革命DDR》，于1999年在PS上推出首款家用移植版，并同步推出家用版踏垫控制器。由于结合了脚踏体感操作与动感音乐，加上简单易上手的玩法，使得这股家庭跳舞热潮如野火燎原般席卷全世界。

游戏的操作方式一如大家所知，是配合画面上的指示与音乐节奏，抓准时间踩踏踏垫上前后左右4个方向的踏点，来完成游戏指定的舞步。后续并衍生出无数仿作，踏垫也从原始的九宫格衍生出各种变种配置，直至今日依旧算得上是热门游戏类型之一。



要价20万日元的专业版控制器



普通版踏垫控制器

由于家用版踏垫通常是将4个方向的踏点对应到标准控制器的箭头键，并提供确认钮与取消钮来控制功能选单，因此很多玩家会玩票性的尝试用踏垫控制器来游玩其他类型的游戏，甚至是挑战指令复杂的格斗游戏，也算是种不实用但饶富趣味的另类玩法。

KONAMI《吉他高手》吉他控制器



配合BEMANI系列第4波的《吉他高手》所推出的吉他控制器，顾名思义就是仿照电吉他造型的专属乐器型控制器，于1999年7月随家用版游戏同步推出。通过指板处所配置的红绿蓝3个琴弦按钮与拾音器部分所配置的弹片钮来模拟吉他演奏。

虽然《吉他高手》早在1999年就推出家用版，不过并不像同系列的《热舞革命DDR》那样那全世界都造成流行热潮，而只在日本维持小众市场，一直要等到2005年由美国Harmonix承袭相同概念所制作的《吉他英雄》系列才开始在欧美畅销流行。

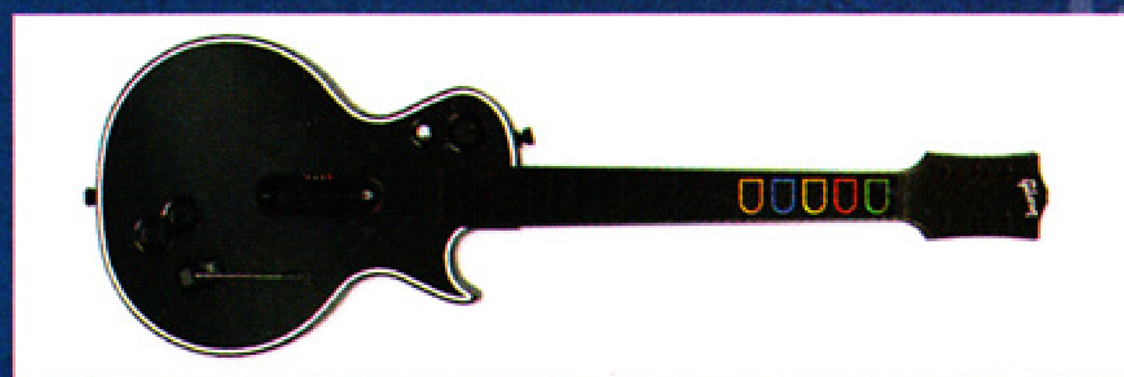
以上几款BEMANI系列控制器除了普及版外，并曾推出一系列采用大型电玩同等级零组件的「大型电玩样式」高阶版，要价从《吉他高手》的2万日圆、《节奏DJ》与《动感音乐》的3万日圆到《热舞革命DDR》的20万日圆不等，可说是相当奢华的选择。

Harmonix《吉他英雄》吉他控制器

《吉他英雄》吉他控制器基本设计与《吉他高手》近似，琴弦按钮则是增加为5钮，接口的呈现方式更简单直觉。在掀起新一波音乐游戏热潮后，Harmonix并与EA合作推出结合吉他与打鼓的《摇滚乐团》。身为先驱的KONAMI也随着这股再起的热潮，推出采用《吉他英雄》兼容5钮吉他控制器与全新鼓组控制器的家用版游戏《摇滚革命》。



图注：《摇滚革命》吉他与鼓组控制器



图注：《吉他英雄》吉他控制器琴弦按钮增加为5个，并新增颤音杆。

Activision《吉他英雄》吉他把手控制器

不只是家用版有专属的吉他控制器，在携带版的NDS《吉他英雄 巡回演出》上同样也推出了独具巧思的吉他把手控制器。该控制器是通过NDS Lite的GBA插槽来安装，把手上具备4个琴弦按钮与单手握持用系带，并收纳有专属弹片。游玩时只要通过把手的系带将主机握在手中，并手持弹片在触控屏幕上拨动，就可以展开随身吉他演奏。

KONAMI《青春鼓王》鼓组控制器



配合BEMANI系列第5波的《青春鼓王》家用版于2000年推出的鼓组控制器，是依照大型电玩版配置所设计的简化版，面板上由左至右配置了脚踏钹、军鼓、高音中鼓、低音中鼓与铜钹的电子鼓，以及低音鼓的脚踏板，让玩家使用鼓棒来模拟击鼓演奏。

除了首款家用版是单独移植《青春鼓王》之外，后续的家用版都是采《吉他高手》与《青春鼓王》合辑方式推出，游戏中玩家可以分别演奏吉他与击鼓来进行合奏。

除了使用游戏专用的简化版鼓组控制器之外，





图注1：普通版鼓组控制器
图注2：YAMAHA DTX PLORER专业电子鼓组

《青春鼓王》并支持YAMAHA所推出的专业电子鼓组"DTX PLORER"，只要通过USB转MIDI接口转接器，就可以在游戏中使用与大型电玩机台同等级的专业电子鼓来游玩，整组要价大约84000日圆左右。

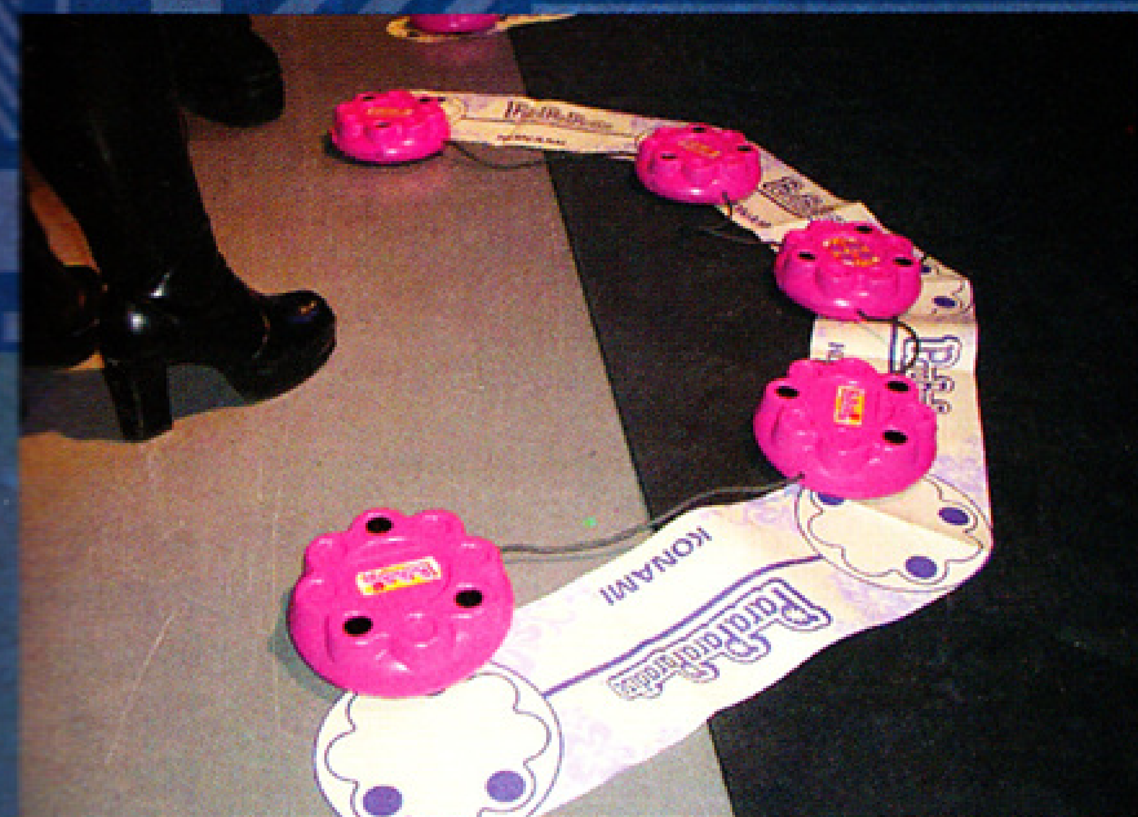
KONAMI《键盘高手》键盘控制器

配合BEMANI系列第6波的《键盘高手》家用版于2000年推出的USB键盘控制器，采用与大型电玩相同的24键键盘+2组滚轮，配合画面指示与音乐节奏以键盘来演奏乐曲，可说是比《节奏DJ》或《动感音乐》更考验玩家指上弹奏技巧的高手取向游戏，对于没有学过键盘演奏的玩家来说难度非常之高，因此只出了3代就告一段落不再继续。



图注：《键盘高手》同样也支持通过USB转MIDI接口转接器以YAMAHA键盘演奏。

KONAMI《键盘高手》键盘控制器



同样属于BEMANI系列的《快活热舞》，是以当年日本流行的啪啦啪啦舞为题材，并于2001年推出PS2家用版与专属的啪啦啪啦舞控制器，将原本大型电玩的悬空支架式感应框体设计，改成5个摆设在地上的红外线传感器，来感应玩家跳舞时的手势动作。

KONAMI《武术节奏》动作侦测控制器

《武术节奏》是KONAMI于2002年推出的



大型电玩音乐节奏游戏，采用独特的武术运动题材，以出拳踢腿的动作配合音乐节奏来游玩，并于同年在PS推出家用版。家用版采用不同于大型电玩版的专属动作侦测器，通过双手双脚上所配戴的专属红外线传感器，依照画面指示配合音乐节奏来出拳或踢腿，藉以运动全身并强化韵律感与协调性。

佩戴在四肢上的动作侦测控制器可说是非常接近人机一体操作接口的概念，不过这款控制器基本上只能侦测肢体是否有动作，并不能精准掌握肢体动作的方式与位置。XKPAD也曾推出类似的特殊控制器Bodypad，能将肢体关节伸屈对应到4个按钮的输入。

SEGA《欢乐桑巴》沙铃控制器

2000年从大型电玩移植的《欢乐桑巴》，同样也配合DC家用版推出专属沙铃控制器，通过置放在地板上的感应装置发出超音波，来侦测玩家手持沙铃控制器的高度，并以沙铃控制器感应摇晃沙铃的动作，藉以配合画面上的6向演奏环来摇出动感桑巴节奏。



由于玩法简单趣味且节奏动感十足，因此《欢乐桑巴》推出后相当受欢迎。虽然后续因为DC全面撤退而没有继续推出新作，不过睽违多年后又在2008年底于Wii复出，并通过Wii遥控器与双节棍控制器内置的动态感测功能来游玩，但因为感应方式不同，因此操作性与原作有不小的差别。另外在PS2《SEGA超级巨星》中，也收录有《欢乐桑巴》改编游戏，是采用Eye Toy影像辨识来感应手部的位置与摇晃的动作来模拟沙铃。

NBGI《太鼓达人》太鼓控制器

有别于复杂专精化的主流音乐游戏，NBGI在2001年推出了强调操作简化与合家欢乐取向的音乐节奏游戏《太鼓达人》，采用日本玩家熟悉的



传统打击乐器太鼓为题材，操作方式则是简化为鼓面与鼓边2种敲击法。大型电玩版至今已推出12代，并衍生出针对华文市场的《太鼓达人 亚洲版》系列。2002年则是在PS2推出首款家用版与专属太鼓控制器，至今已于PS2、PSP、NDS、手机、Wii等平台推出10余款家用版作品。

大型电玩版《太鼓达人》采用近似真实太鼓构造与尺寸的太鼓控制器与1:1的木制鼓棒，家用版太鼓控制器则是大幅简化，采用缩小版的塑料制太鼓与鼓棒，功能大致相同，敲击感与声音有相当程度的差别，不过仍旧比控制器的按钮玩法来得更体感有趣。

家用版并配合合家欢乐取向而加入了许多使用太鼓控制器游玩的原创小游戏，以及最多8人参与的派对演奏模式，提供除了演奏以外的趣味玩法。后续并陆续于PSP、NDS、手机等平台推出移植版，除了NDS版是采用触控屏幕敲击玩法之外，其余都是改以按钮来替代太鼓敲击。2008年底推出的家用版最新作Wii《太鼓达人Wii》同样采用通过Wii遥控器无线传输的专属太鼓控制器，并未如先前猜测般采用Wii遥控器动态感测功能。

任天堂《大金刚鼓》康加鼓控制器

康加鼓控制器是任天堂于2003年底随Wii音乐节奏游戏《大金刚鼓》推出的鼓型控制器，由《太鼓达人》系列的NBGI担任开发，采用类似的基本系统，前后陆续推出3款作品。控制器本身是由2组康加鼓型侦测器所组合，两鼓之间并配备有感应拍手声响的麦克风，通过拍鼓与拍手的交替动作来游玩，也可以由2人分别负责拍鼓与拍手。

不只是音乐节奏玩法的《大金刚鼓》系列，任天堂后续并于2004年推出了以康加鼓控制器来游玩的动作游戏《大金刚 丛林节奏》，以拍击左右鼓面来控制大金刚的左右行进，以同时拍击左右鼓面来跳跃，以拍手来攻击，巧妙融合动作与节奏双重乐趣。



康加鼓控制器

自从1980年代初期各类电视游戏机如雨后春笋般陆续登场后，典型的游戏手柄与另类的特殊控制器就一路并行发展。正规手柄满足一般性的游戏操控需求，特殊控制器则是可以完全配合另类的游戏操控设计，提供独具巧思或体感拟真的玩法。让玩家在享受一般游戏乐趣之余，也有机会能尝试传统控制器无法提供的新鲜体验。

随着技术的进步，许多以往所难以实现的游戏操控，如今已经不再是遥不可及的梦想，不论是影像辨识、动作侦测、语音识别等，都已经藉由突飞猛进的游戏主机硬件与日新月异的特殊控制器而成为游戏中普遍应用的技术。在触控屏幕与动态侦测纷纷跃上主流市场之际，也更让人期待未来的特殊控制器能有什么创新革命的发展。

非正常人类の游戏研究中心

游戏选取日期
11.9-11.22



因为荷包的关系，这个月除了月初的UC3之外没有购买任何一款游戏，自己也借此开始消灭之前积压的大量游戏，首先要搞定的就是《如龙OTE》，自从做完攻略之后我就没怎么碰过这游戏，集中火力用了一周时间总算白金了，不过月底发了工资之后要把这月欠下的几款游戏都补回来，其中包括BASARA3宴、NFS、MGSHD以及圣斗士，消灭了一个游戏又多了六款游戏（MGS是三作），上帝啊！赐予我一天72小时的时间吧！我真的受不了游戏越压越多的日子了……



每当要写游戏评分的时候，我就心里好紧张好紧张哦，生怕自己的举动会招致某游戏粉丝们得狂喷。但是事实证明，读者是理智的，小编是理性的，我为自己生在这样一个和谐社会而感到无上……好吧，说实话，自从限娱令出台以后我就一直在伺机报复，因为我最喜欢的娱乐节目播放时间因此改变了，我要通过评分栏目，让这痛苦感传染的更广更远，让读者们也身感同受一下，哇卡卡卡。



这个月的好游戏很多，《战国BASARA3 宴》的白金起码要拖到12月下旬才有可能实现了，而仅靠上下班路上玩的《超级马里奥3D大陆》已经差不多要通关一遍了，另外还有这个月必入的《圣斗士星矢战记》，估计要11月25日左右才能拿到盘，据说这个游戏的流程不长，或许可以把它定为下一个白金目标。《终级MVC3》的家用机版先不考虑了，打算PSV首发的时候再入掌机版，这个游戏是4键的，所以掌机完全可以应付。心里又开始不淡定了，好多游戏啊……



《NEW LOVE PLUS》延期了。虽然在阅家里说过一遍了吧。或许是为了精益求精吧，又或许是其他什么不可告人的原因。总之，年底没有LP玩了。姑且当作省钱好了，但愿明年情人节能够准时发售吧。最近玩了《初音扩展版》，这里居然没有评分……残念。《战国BASARA3宴》也小玩了一会，比起前作算是厚道很多。此外《圣斗士星矢战记》也小玩了一下，比起砍草类无双还是有些差之，作为动漫FANS向作品倒是很不错了。下期很遗憾貌似赶不上《猎人3G》了……残念。



战国 BASARA3 宴



PS3 Wii

CAPCOM
2011年11月10日 1~2人
动作类 15岁以上

本作是继承《战国BASARA3》世界观的新作，采用符合副标题“宴”的戏剧性欢乐风格走向。追加收录新角色，全部收录武将达到30名。本作所有模式皆可双人合作游玩，并追加丰富新模式以及新系统。

推荐人群
- 砍草游戏爱好者；
- 喜欢YY战国历史的人；
- 动作游戏爱好者；
- BASARA系列玩家

游戏发售之前所有人都料到这将是一款比前作还要耗时的砍草作品，而游戏拿到手上之后发现CAPCOM这次真的让玩家感觉到了一种砍草的爽快感，相比前作来说这次游戏在这方面做的更加出色，每个关卡杀敌数和连击数都可以很轻松的达到恐怖的高度，而新增的几名角色也个性十足，最关键的是BASARA里我最喜欢的上杉姐姐终于回归了！刷刷刷啊！

玩这游戏一定要玩大友宗麟，因为可以欣赏到一个非常具有磁性魅力的歌声。本来以我先入为主的鼠目寸光，低分差评的文本稿子都想好了，但是在这沁人心脾的歌声渗透之下，我竟然可耻地湿了。我觉得本作设计大友宗麟这个角色的哥们儿绝对是个人才，从这个角色身上我竟然有点开始喜欢上这部割草游戏了，下次不考虑加入河南梆子或者快板吗制作人？

人物数量够多，没复活我最喜欢的浓姬也忍了。新关卡设计得还不错，好歹多了些新鲜感。新模式还算比较用心，增加了一定的耐玩度。奖杯设定依然很蛋疼，好多都和前作重复，另外“爱MAX”更变态了，200级啊！新增难度只略微比原来难了一点儿，用50级左右的人完全可以应付。我觉得这才是真正的“香蕉3”，之前的那作简直就是尼玛赶工加试水啊！

《战国BASARA》系列一直是我比较喜欢的一个系列，或许是对卡表的感情吧，总觉得比起《无双》系列更加有爱。无论是人设还是声优，以及招式的华丽程度，都给人更多的好感。原先放弃没有加入的人物这次都得以回归这点非常喜人，不过可惜系列的全人物还是有好几人没有加入，我可爱的秀吉（误）和半兵卫啊。全奖杯依然有些麻烦，没那么多热情了。



极品飞车 亡命天涯



PS3 X360

EA
2011年11月15日 多人
赛车竞速 13岁以上

在本次的NFS游戏中，玩家将扮演Jack，参与一场非法高危险性的公路追逐赛，想尽办法甩开对手、警察与想要杀害自己的人，努力成为第一个抵达纽约的人，游戏中还首次加入了OTE的动作游戏要素。

推荐人群
- 系列玩家；
- 赛车游戏爱好者；
- 地下竞速的拥趸；
- 想玩中文游戏的人

本来对这次的新作很是期待，没想到游戏到手之后却是失望连连，近几年的NFS实在不怎么给力，我上一个入手的是《热力追踪》，那游戏手感不错但是没有故事剧情，这是个硬伤。而这次游戏有了剧情，抛开剧情好坏不说，游戏又丢掉了竞速的刺激感，感觉制作人把心思都用在如何制作华丽的场景上面……个人感觉NFS中还是《最高通缉》最为出色。

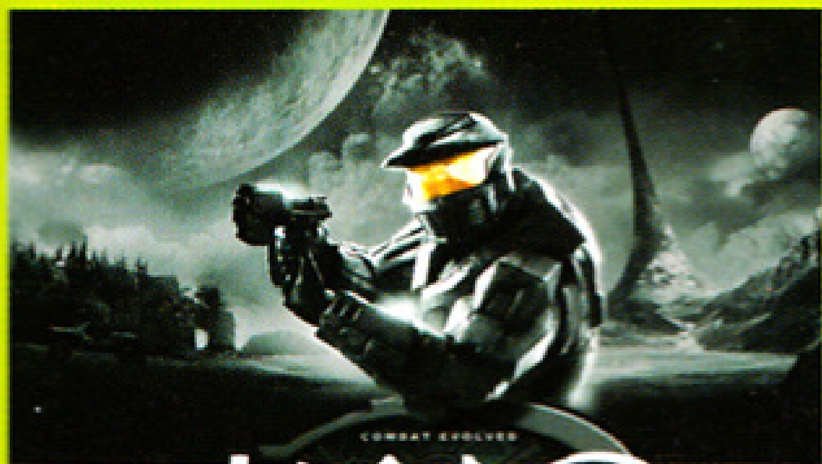
优点就不说了直接说缺点吧，虽然只玩了一小会的时间，但是外行看热闹内行看门道，我已经看到了很多热闹的地方了。感觉有的场景没有前作好看，虽然还是一如既往的美。有的跑道虽然交织成一个网，但其实只有一条，其他都是点缀。目前发现的就这些而已，毕竟试玩的时间有限，希望名作再多加入一些让人吃惊咧嘴流哈喇子的要素，这样才能永葆青春啊。

如果说GT系列是在对真实赛车的无休止模仿，山脊系列是首发专利和爽快感的执着追求，那么《极品飞车》系列就是介于两者之间，并且善于营造视觉冲击，给玩家带来如同电影大片一般的游戏体验。本作在手感上乏善可陈，新车依然劲爆，最让人血脉喷张的就是雪地、隧道、军事区等竞速场景，什么雪崩、落石、轰炸等等，其他赛车游戏还真没这么刺激。

不知说了多少遍了，俺对枪车球系列的欧美游戏没有感觉。虽然前作的《热力追踪》跟着宇多田玩了一阵，感觉还可以但也谈不上喜欢，本作玩起来也没什么特别的意思。对反复跑各种赛道果然还是会感到枯燥乏味，与他人或是电脑AI竞速也体验不到太多的乐趣。或许是因为我不喜欢与人争吧，所以对所有竞技类游戏都没有特别的感觉。

34分

光环 周年纪念版



X360

Microsoft
2011年11月15日 多人
第一人称射击 18岁以上

本作是由343工作室与Saber Interactive Certain Affinity二家公司共同合作开发制作的《光环》初代重制版作品，注意本作是完全重制，游戏可以切换到经典模式，同时加入了新的挑战与剧情等。

推荐人群
- HALO Fans；
- 第一人称射击爱好者；
- 有XBOX360的人；
- 被之前各种HD伤了心的玩家

完全重制外加不到两百的价格，这一切让我这个没有360的人都心动不已。本身光环就是微软独占游戏中顶尖的作品，而这次诚意满满的重制版也让不少HALO迷可以重新在更好的画面下体验游戏。希望以后其他厂商如果继续HD的话，先看看人家微软是怎么做的，别随随便便拉扯一个分辨率就出来招摇过市的骗人钱！喂！我就是再说你呢CAPCOM！

重制版那是相当的美。尤其是光环，应该说这才是真正意义上的重制！不仅画面变得更精良，而且打开游戏包装的一瞬间会让你有一种莫名的冲动，这种感觉并不是每款游戏都有的，不是光环fan真不能体会到这种若隐若现的感觉。这么说吧，这个冬天有光环重制版的陪伴，应该有很多人会觉得不寂寞，生活也一下子因此与快乐很多，天空瞬间就放晴了！

高清重制浪潮终于快过去了，微软这次复刻时我认为最有诚意的，这才是真正的“重制”，我觉得像《ICO》之类顶多叫“复刻”，感觉上就像是换了个光盘格式重新刻了张盘，分辨率上去了，可画面还是糙。《光环》的初代作品非常值得纪念，它开创了一个宏大的世界观，成就了一个自由度极高的游戏世界，希望2代也可以重制，让正统作品都能高清化。

光环貌似算得上是微软XBOX系列上最经典的代表性作品了。这次重制似乎还算比较厚道了。不过我还是不喜欢射击类吧，对光环也没有特别的感情，前作没有接触过因此也无法比较。不过可以看出，确实比其他某几部HD更有诚意。加上价格便宜，对于所有喜欢光环以及喜欢第一人称射击游戏的玩家来说买一个玩玩肯定不会吃亏吧。我就算了。

34分

双重国度 白色圣灰女王



PS3

LEVEL 5
2011年11月17日 1人
角色扮演 全年龄

本作是结合了LEVEL 5、吉卜力与久石让的黄金制作阵容的游戏，玩家将跟随失去母亲的少年奥利弗，与突然现身的精灵一同前往奇幻世界双重国度进行冒险冒险，体验动画风格的美丽画面与悠扬乐曲。

推荐人群
- JRPG Fans；
- 喜欢吉卜力动画的人；
- 崇敬久石让大师的玩家；
- 小清新爱好者

我非常喜欢传统意义上的JRPG，而本作又结合了我喜欢的吉卜力动画工作室以及久石让大师的音乐，这简直就是一件艺术品！不过也许是因为游戏的定位太少儿化，就如同现在被人狂喷的高达AGE一样，本作没有得到大家的认同，不知道最终游戏的销量会是多少，话说如果让我家驯鹿知道了这游戏，她一定会吵着买的，那家伙老喜欢久石让爷爷了……

在犹如动画一般的世界中进行冒险，极富魅力的游戏。本作的音乐给我留下深刻印象，不仅非常好听，而且特别带感、特别容易进入游戏的氛围中。地图更容易看懂，育成系统和武器合成系统也非常棒。虽然RPG的完成度非常高，但是也有一些缺点，就是感觉创意上还不够，让人不禁产生一种老生常谈的感觉。真心希望能救出主角的母亲，最后大团圆结局。

我实在不明白为什么LEVEL 5和吉卜力的强强联合居然没人捧场，据说日本本土目前的销售惨不忍睹……这个游戏的剧情还不错，画面清新可爱，音乐更是无敌，久石让的功力不是盖的。本作有很多育成要素，还有装备和合成要素也非常丰富，支线任务多且耐玩。我觉得这样的游戏如果再汉化的话，我真的可以给10分了，可惜日本玩家却不买账。

对吉卜力无爱啊……幼稚的画风，和朴实的剧情不知为什么就是无法吸引我。而对LEVEL-5我真的开始有些抵触情绪了，主要原因还是日野负责的某高达AGE实在太令人失望了，还有那战斗到宇宙尽头的玄幻足球游戏也让我无法接受。日野写的剧本实在太坑爹了，全是作者的想当然，一点深度与逻辑都没有，好吧这只是我的个人偏见。喜欢日野的人请不要喷。

28分

漫画英雄VS卡普空3 终极版



PS3 X360

CAPCOM
2011年11月17日 1~2人
格斗对战 15岁以上

本作是结合美国MARVEL漫画与日本CAPCOM游戏题材的乱斗游戏系列第3作最新加强版，游戏完整继承前作内容，并追加了12名新角色，可使用角色总数达50名，并调整对战平衡度以及强化在线模式。

推荐人群
- MVC系列玩家；
- 格斗游戏爱好者；
- 超级英雄的拥趸；
- 喜欢大乱斗的人

小熊入手了前作，所以绝对不会再买本作！说实话之前觉得本作非常爽快应该很好玩，但是真的尝试了之后发现这游戏并不适合我，而这次加些新人就又拿出来卖让我感觉只有傻子才会上当……而且说实话C社这边的人物有些真的就是凑数的感觉，明明自己旗下有那么多超人气游戏角色不用，总找些炮灰来补空子，难道以后还打算继续推出所谓的完全版吗？

对这种大锅烩的游戏一般都不太感冒，而且说实话还挺不耐烦的，所以在开机试玩前的一刹那，我就不断说服自己，但凡这游戏做的不是好到天上去了，一定得喷死，往死了喷。结果是皆大欢喜，没有让我背负什么良心上的谴责，这游戏果然还真是没有出乎小编的预料之外，操作杯嘿嘿嘿，画面哼哼，大锅烩就是大锅烩，还是更期待《逆转VS雷顿》。

“一切用整合DLC来推出新游戏的做法都是骗钱。”现在CAPCOM就最喜欢做这种事的。当初骗我买了《生化危机5》，后来《街霸4》我又买了3回，《BASARA3》也买两张了，这次我坚决不买家用机版！不过我还是挺喜欢这个游戏，除了增加了很多人气角色外，平衡性也有微调。可惜这种格斗游戏还是比较适合欧美玩家，快节奏的混战主要提升的是刺激感。

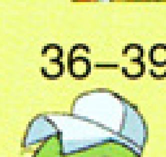
这个游戏居然发售了！和前作不同，不知为啥本作猛将传一直没人关注。或许是因为前作太坑爹了？我倒是感觉还好，人物的招式充满个性，各种必杀也足够华丽。虽然没什么技术含量吧，大乱斗嘛也就图个热闹。本次新加入的逆转裁判人物其实挺合我意的。看成步堂各种口水把敌人打得落花流水实在充满喜感，没体验过前作且对各个角色有兴趣的话推荐一下。

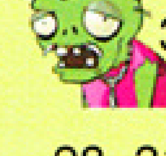
研究中心公告

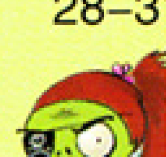
这阵子所有新出的游戏我都没买，没有新游戏的好处就在于可以踏踏实实的玩老游戏，而我这阵子在补《如龙OTE》，当然就像我手机中说的那样，这阵子其实玩游戏的时间并不多，反而是看了不少电影，扯远了……这次把如龙白金之后自己发现了很多问题，是关于攻略的，游戏发售之后我用了三期的时间做了一个自认为是非常详尽的《如龙OTE》攻略，可是这次把游戏白金掉之后发现自己还是有很多细节没有写进去，这让我郁闷不已，可又无可奈何。大家知道现在纸媒的时效性真的很差，也许我在写某个新闻稿的时候这新闻也就刚出一两个小时，可等到读者拿到书的时候新闻早已变成旧闻，攻略也一样，我们在游戏刚发售就赶紧制作攻略，可真的等杂志发售了，玩家们早就已经搞定了游戏的主线，所以我们在寻求一个方向就是主线一笔带过，更多的是帮玩家整理出详细的其他攻略信息，而这些信息说实话在游戏发售后的几天内真的很难全部挖掘出来，这也就造成了我这次所困惑的情况。乱七八糟的说了一大堆，希望读者能够理解我们的苦衷与无奈，以上……

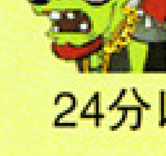
评分细则：


40满分——能研究我们的患者


36-39分——完全康复的患者


32-35分——轻度康复中患者


28-31分——轻度抑郁型患者


24-27分——严重暴力倾向者


24分以下——放弃治疗的患者

くまの部屋



小熊专栏第二十四期！不知不觉间我的专栏也连载了二十四期，以半月刊来算正好是一年的时间，在这一年时间里我认识了很多读者朋友，在这些人的关注与支持下，くまの部屋一步步的在成长，虽然也许这样会显得比较老套，但还是请大家接受我的谢意。这一年中我从一开始的不知道专栏如何定位、如何下笔到现在想写的东西太多以至于不知道如何选择，自己也找到了一条属于自己的道路。前阵子和读者Kings聊天的时候，他问我什么时候做限定主机的特辑，之前纪念皮耶罗的那期专栏里我有提过自己准备做这么一期关于限定版家用机的特辑，作为之前限定版PSP特辑的后续，而且素材文字都准备好，只差整理一下就可以出炉了，可无奈每期都有特殊的情况发生，使得我的计划不停的改变，这个特辑也是一拖再拖，不过我保证在三期之内会将其完成送到读者面前，这也算是对如此支持我的读者们的一份补偿，最后特别感谢一下读者Kings对我专栏的支持。

正如我上面所说，这期的专栏并不是关于限定版家用机的内容，而且也不是上期潘多拉故事的延续，因为潘叔说最近没有什么写字的灵感，而我个人也不希望他把这东西当做稿子一样赶出来，因为我知道写作是要有感而发的，当你想到一件事情，想要将其记录下来的时候，那些文字就会一个接一个自己蹦出来，而当你为了写作而写作的时候，得到的结果往往并不是你所期望的，所以我让他不用着急，希望喜欢潘叔文章的读者耐心等待他的后续故事，让我们看看这位奔四的大叔童年还有什么悲惨的遭遇。【笑】这期专栏比较特殊，因为杂志页面的关系，我要临时征用这里贴几个游戏的奖杯列表，还请各位读者多多包涵，下期くまの部屋精彩继续，我们不见不散！

极品飞车 亡命天涯

奖杯名称	奖杯类型	奖杯要求
Platinum Trophy	白金	取得游戏其他全部奖杯
Coast to Coast	金杯	用任意难度通关
Bonus Wheel	金杯	在多人游戏中赢得Bonus Wheel奖励
Welcome to The Run	银杯	完成第一关
Walk in the Park	银杯	完成第二关
Vegas Baby!	银杯	完成第三关
Cop Out	银杯	完成第四关
Mr. Plow	银杯	完成第五关
Thunder Road	银杯	完成第六关
The Windy City	银杯	完成第七关
Got to the Chopper	银杯	完成第八关
Hot Pursuit	银杯	完成第九关
I Heart NY	银杯	完成第十关
Win at Winning	银杯	在Extreme难度下通关
Gold Rush	银杯	在“Coastal Rush”里的每一场比赛都至少获得一枚金牌
National Gold	银杯	在“National Park”里的每一场比赛都至少获得一枚金牌
Nevada Gold	银杯	在“Nevada Dreams”里的每一场比赛都至少获得一枚金牌
Valley Gold	银杯	在“Desert Valley”里的每一场比赛都至少获得一枚金牌
Winter Gold	银杯	在“Winter Blast”里的每一场比赛都至少获得一枚金牌
Interstate Gold	银杯	在“Plains Interstate”里的每一场比赛都至少获得一枚金牌
City Gold	银杯	在“Windy City”里的每一场比赛都至少获得一枚金牌
Industrial Gold	银杯	在“Industrial Run”里的每一场比赛都至少获得一枚金牌
Rural Gold	银杯	在“Rural Track Attack”里的每一场比赛都至少获得一枚金牌
East Coast Gold	银杯	在“East Coast Express”里的每一场比赛都至少获得一枚金牌
Legendary	银杯	玩家车手等级达到30
One for all	银杯	完成5次组队任务
King for a Day	银杯	成为记录保持者
What else you got?	铜杯	挑战一个好友推荐并取得胜利
Show Off	铜杯	上传一张照片
Current Events	铜杯	读取新消息
All for one	铜杯	完成一次组队任务
New Car Smell	铜杯	玩家车手等级达到5
Street Racer	铜杯	玩家车手等级达到10
Professional	铜杯	玩家车手等级达到15
Champion	铜杯	玩家车手等级达到20
Veteran	铜杯	玩家车手等级达到25
Choices...	铜杯	完成15场在线比赛并解锁所有游戏列表

合金装备 和平行者

奖杯名称	奖杯类型	奖杯要求
Vic Boss	白金	取得游戏其他全部奖杯
Big Boss	金杯	通过所有MAIN OPS和EXTRA OPS并且得到S评价
Vic Vos	金杯	达到总数20000以上的同志
MAIN OPS All Rank S	银杯	通过所有MAIN OPS并且得到S评价
EXTRA OPS All Rank S	银杯	通过所有EXTRA OPS并且得到S评价
Special Staff Recruiter	银杯	收集所有的特殊工作人员
Elite Forces	银杯	用士兵完成OUTER OPS中的“Capture the Enemy Base 06”任务
Completed ZEKE	银杯	用AI兵器上的部分来自定义ZEKE的头和脚
Steel Eater	银杯	打败所有的AI兵器
Gives me infinite ammo	银杯	获得无限子弹头巾
Stealth camouflage	银杯	获得隐身衣
MAIN OPS All Rank A	铜杯	通过所有MAIN OPS并且得到A评价
EXTRA OPS All Cleared	铜杯	完成所有EXTRA OPS任务
EXTRA OPS All Rank A	铜杯	通过所有EXTRA OPS任务并且得到A评价
Fulton Recovery Veteran	铜杯	达到300次掩护回复
Hold-Up Artist	铜杯	完成100次hold-ups
Lethal Enforcer	铜杯	杀死100个敌人
Stun Specialist	铜杯	完成100次击晕或麻醉
Costume Collector	铜杯	解锁所有服装
Hideo Kojima	铜杯	雇佣小岛秀夫
Mech Catcher	铜杯	抓住一个技师
Paz's Thoughts	铜杯	阅读Paz所有的日记
Huey's Thoughts	铜杯	阅读Huey所有的情书
Strangelove's Thoughts	铜杯	阅读战争狂所有的回忆录
Monster Hunter	铜杯	完成所有狩猎任务
CQC Six Shot	铜杯	连续进行6次CQC
Leap of Faith	铜杯	剧情获得
I fell...safe	铜杯	躲藏在纸箱中逃脱追击
Indirect Attack	铜杯	用油桶或卡车炸死敌人

杯名称	奖杯类型	奖杯要求
UTER OPS Sortie	铜杯	完成一个OUTER OPS中的任务
ader	铜杯	完成一次交易
livery	铜杯	配送一件物品
z Mania	铜杯	和Paz遭遇时得到S评价
z Mania	铜杯	和Kaz遭遇时得到S评价
at looks tasty!	铜杯	制作口粮
RSUS OPS All Rules	铜杯	完全按照VERSUS OPS的规则游戏
vine Wind	铜杯	给士兵鼓气
Army Without Borders	铜杯	完成序章
Country Without An Army	铜杯	完成第1章
e Phantom Hero	铜杯	完成第2章
Nation Reborn	铜杯	完成第3章
e Illusion of Peace	铜杯	完成第4章
ter Heaven	铜杯	完成第5章
u have far too many me Overs	铜杯	累计死亡50次
n't you have anything e to do with your time?	铜杯	在一次任务中翻滚100次
wabara, Kuwabara	铜杯	从收音机里听到鬼声
dead serious	铜杯	朝ZEKE扔电子妨害雷
u're pretty good	铜杯	射击敌人的屁股
unched ZEKE	铜杯	完成与合金装备ZEKE的战斗
silisk Eater	铜杯	打败Pupa、Chrysalis、Cocoon、PW

合金装备2 自由之子

杯名称	奖杯类型	奖杯要求
tremely Solid	白金	取得游戏其他全部奖杯
mplete Stealth	金杯	在不触发警报的情况下通关
eat Dane	金杯	收集所有的狗牌
Cut Above	金杯	以任意难度通过Tanker和Plant章节
tually Impossible	金杯	完成所有的VR和Alternative任务
ho Ya Gonna Call?	银杯	在2号平台里拍到灵异照片
Boss of Mine	银杯	完成Boss生存模式
oving Day	银杯	收集全部种类的箱子
ll Me a Tale	银杯	完成所有Snake Tales
lt to Win It	银杯	在50个不同的VR或者Alternative任务中获得第一
imal Control	铜杯	获得第一块狗牌
e Bye Big Brother	铜杯	摧毁15个监控器

奖杯名称	奖杯类型	奖杯要求
Down in Smoke	铜杯	用灭火器制造的烟雾迷惑敌人
Vamp Eyer	铜杯	在过场动画结束时看到纽约街头的吸血鬼
To Catch a Predator	铜杯	用色情杂志引诱一名敌人
Sexting	铜杯	给Otacon发一张没穿裤子的士兵照片
Hurt Locker	铜杯	把一个敌人锁在柜子里
Thanks, Ames	铜杯	获悉总统的位置
I Think You Need a Hug, E	铜杯	找到Emma Emmerich
Don't Taze Me, Bro	铜杯	麻醉100名敌人
Nothing Personal	铜杯	拧断30个敌人的脖子
Rent Money	铜杯	打晕100个敌人
Sharing Is Caring	铜杯	帮助Olga Gurlukovich
Piece of Cake	铜杯	完成一个VR或者Alternative任务
Johnny on the Spot	铜杯	在两个地方听到Johnny拉肚子的动静
Kissing Booth	铜杯	亲吻柜子里的美女海报
Silence is Golden	铜杯	打坏10个敌人的收音机
Steamed	铜杯	用蒸汽管杀掉5个敌人
Yorkie	铜杯	获得无限子弹头巾
Poodle	铜杯	得到坦克手伪装服
Beagle	铜杯	得到棕色的假发
Shiba Inu	铜杯	得到植物伪装服
St. Bernard	铜杯	得到橙色的假发
Snake Beater	铜杯	因为受Otacon刺激而被抓住
Love Hurts	铜杯	在屋顶上看到Rose杀掉Raiden
Bohemian Candidate	铜杯	见到James Johnson总统
Bomb Squad	铜杯	从Peter Stillman那里学到如何拆C4
Spaghetti Cinema	铜杯	见到Revolver
Photo Finish	铜杯	取得照相机
Steel Grip	铜杯	达到控制等级3
Lights Out	铜杯	击败Olga Gurlukovich
Party's Over	铜杯	击败Fatman
No-Fly Zone	铜杯	摧毁AV-88 Harrier II
No Ray, José	铜杯	摧毁Metal Gear RAY
Another Snake Bites the Dust	铜杯	击败Solidus Snake
Vampire Slayer	铜杯	击败Vamp

这期我的专栏被奖杯表格占领了，这是因为最近游戏大作太多，可是页面又不够照顾到每一个游戏，所以我挑选了几款落榜的游戏，在我专栏这有限的两页空间里放出它们的奖杯列表，给那些正在攻略这几款游戏的读者参考，不过《合金装备3 食蛇者》的奖杯列表依旧是没地方放了啊……残念！

正版软件自曝区

读者也自曝



大家好我是杰城14桂，在电软300期的小熊专栏里露过一次脸，能在这里自曝东西全靠我死皮赖脸讨好小熊（误），这次带来的是自己全部家当，我不是土豪……

↑《神海3》铁盒版和第309期电软。



→我的全部正版，其中《月下夜想曲》是同学送的，其他PS3游戏是自己辛苦攒钱买的。



←和小熊一样我也哈日，但饭的是同时出道的另一位天后滨崎步，这些是自己收藏的全部CD，都是中唱引进版。



↑KONAMI依旧不肯放弃二公主的市场，不过这游戏也就是调整了一下球队阵容。

↓PSP上的WE一直是公交地铁上的最佳拍档，您说呢？







←再来张全家福，不过少了放在家里的PS3版，凑合看吧。



这次小熊我要自曝的游戏是《WE2012》系列全收藏，很多朋友都说我有病，其实我也是这么认为滴……我说KONAMI您老什么时候才能不出这PS2版的WE啊！

←WII版《WE2012》，用双节棍玩足球游戏别有一番乐趣，大家也尝试一下吧！

とある赤銀の偽紅魔館

スカーレット



大家好，我是赤银。本次的红魔馆是猎人专场！猎银专场！距离怪物猎人3G（猛汉三哥）发售只剩不到半个月了。于是作为预热活动，今天就让我们来谈谈3G的问题好了。至于之前提到的RG自由，虽然模型店长已经寄出来了吧，濒临截稿的现在快递还没有到我的手里……实况更新，RG目前已经到了，但是距离截稿只有区区几个小时了，于是只能残念的让我们留到下期好了，唉。

另外在阎家看到读者来信说，希望赤银多介绍一下漫画，于是也让我们下期预定好了。俗话说明日复明日，明日何其多。但是有的事情今天不可能做到的话，也只能推到明日了不是么？好吧，闲话少说，让我们进入正题好了。

GAME SOFTWARE GS	游戏名称：某赤银的红魔馆vol.33		2011年12月X日	
	猛汉三哥	Dr.赤银	随电软附赠	中文版
	铜版纸	人数无限制	2Page	三哥的13岁



上山下海纵横天地的猎人之旅3G

首先让我们明确一下《怪物猎人3G》在系列里的位置好了。怪物猎人系列到2dos的时候尚没有如今这样的人气火爆，真正成为万人迷大众追捧的万千宠儿恐怕要从MHP系列的发售算起了。将系列初作MH与集大成之作的2dos于PSP上推出便携版，其轻松联机协作游戏的优势得以体现，由此怪物猎人真正成为了炙手可热的当红之作。而此后在PC，乃至更之后移植到360上的《怪物猎人边境Frontier》也是以2dos为基础之作的。2dos的光辉虽然在MHF中继续延续。而作为新系列的《3tri》也在这时应声于2009年夏季在Wii上发售了。

原本预定在PS3上开发的系列第三作，由于卡普空习惯性的变节而来到了当时最火爆的Wii平台。全新的水下狩猎成为了3tri被受瞩目的焦点。尽管MHP2及2G以及F中广为流传的武器中，双刀、狩猎笛、铳枪、弓皆被废除，但是新加入的斩击斧、改良后的三段拼装弩系统，以及防反流长枪、气刃大回斩太刀的新增使得3tri的武器系统完全不逊色系列前作。除去雌雄火龙与角龙之外全新的怪物阵容同样令人耳目一新。新的后院孤岛资源系统与和P系列大不相同的农场以及猫饭，捕鱼等等都是全新尝试。更有单人模式代替P系列中随行猫与玩家一起冒险的奇面族茶茶的出现，同样为新的猎人生活带来的无比的欢乐。然而，由于这样那样的原因，家用机与掌机的用户层不同、收费的联机平台等等，3tri的销量与评价似乎都没有预想中期望的那么高。

一年之后，沉寂了两年多的P系列终于也推出了新作。以取消海战的3tri为基础，回归P系列的招牌怪物并加入新怪物、新亚种，找回失去的武器。虽然由于丧失水战少了特色的海龙、大海龙以及灯鱼龙，但新增怪物数量（虽然也有青熊、白兔、赤甲三兄弟等的坑爹）已经相当令人满意了，雷狼龙的帅气、黑轰龙的霸气无需多言。回归的武器也新增了动作，改良了攻击方式与新系统。P系列的随行猫与农场也得以更加强化，可以说是集合了3tri与P系列以往的优点，加以和风渲染后的全新P3就此诞生了。它所带来的销量利益更毋庸置疑，超过450万的出货量说明了一切，之后发售的HD版虽然坑爹，但也弥补了高清主机中唯有PS3上没有猎人游戏的遗憾，并且开创了PSP游戏高清化的先河。

就在这样其他两个3字头的前辈的经验积淀下，新世代掌机3DS上的新猎人也终于走上了历史舞台。

准确的说，这部3DS上的《怪物猎人3triG》从名字上来看算是同样任氏主机Wii上3tri的正统续作，然而从怪物阵容、武器构成等等方面上同时也无法否认它继承了浓厚的P3基因。

所以说这里的3G绝不是一个人的3G，而是**全部"怪物猎人3"的G级解禁。**

那么接下来，就让我们仔细看看这里的3G都分别继承了3tri和P3的哪些精华所在吧。

继承Wii上3tri的部分



1 首先必须是海战，这毫无疑问是tri系列最为正宗的部分。随着海战的回归，海龙、灯鱼龙、大海龙的回归自不必说。新增的海龙亚种，全部武器的海战对应更是本次的看点。

2 奇面族少年茶茶。如果说随行猫是P系列的吉祥物，那么茶茶就是3tri的最宠儿了。狩猎中的舞蹈效果与奇异好笑的叫声必定会为狩猎带来无限的帮助与乐趣。而这次更有它的新朋友卡巴杨的助阵，随之新增加的剧情也非常值得期待的。

3 海港村莫伽的各种设施。后院的孤岛狩猎，以及以此为基础的村长儿子资源系统，建立在资源上的渔船狩猎、航海交易、猫饭、农场等等，都将是只接触过P系列玩家眼中的新要素，3tri玩家值得怀念的老朋友。

继承PSP上3rd的部分



1 怪物。除去全新怪物碎龙之外，和3tri相比的绝大多数新怪都是P3的新面孔。P系列的崩霸两位老总是否移驾目前尚未所知，但是P3特有的雷狼龙、尾槌龙、潜口龙，2P的招牌迅龙以及各种P3新增的3代亚种、青白赤三兄弟都将客串登场。

2 武器。3tri中没有加入的武器这次都以P3中的全新形态加之全新水中攻击模式登场。系列首次的全武器水陆登场得以实现。

3 掌机的联机协作战斗。这一点或许很容易忽略，要知道3tri原本是家用机游戏，而这次的3G则取消了通过网络的联机平台，采用类似PSP的面交联机模式，并配合3DS的擦身功能等给人以全新的联机感受。究竟效果如何同样值得期待。

3G全新要素

新怪物及亚种

首先，本作中新加入的全新怪物碎龙自不必说，自2代复活的水龙及其亚种翠水龙在水战下的活跃令人充满了期待（终于不用为把水龙杀死在水里无法剥取而怨念了，老泪纵横），P3中没有加入的苍樱火龙这次相信也会与金银一同上演新的龙王系谱。而新增的P3招牌怪雷狼龙亚种狱狼龙，3tri的招牌怪海龙亚种白海龙，尾槌龙亚种尾斧龙，峰山龙亚种灵山龙，以及目前为止尚未有详细资料的恐暴龙新种？或是亚种，又或者是稀少种狂暴龙（赤银命名）也都充分惹人眼球。不仅如此，各种已有的老怪物也都会随着G级的解禁新增强力的技能与新动作，进化着实值得期待。

古龙种

夜之沙漠涌动的紫色灵山

灵山龙

拥有灵山龙别称的峰山龙亚种。它背上有着暗夜般通透的闪耀紫水晶。带给人一种神秘的美感。作为神灵的象征受到人们的敬畏与崇拜。

潜伏水下的翡翠恶魔

鱼龙种

翠水龙

与原种不同全身覆盖翠绿色的鳞片，因而得名翠水龙。怒后会在陆地上大肆暴走。虽然基本属于水栖，但水陆都能灵活移动。

白雪冻土的漆黑狱雷

狱狼龙

以冻土为主要栖息地出没的雷狼亚种，正如其名全身覆盖黑色甲壳，缠绕着赤色闪电，给人一种灾厄的感觉。具体的详细生态仍被谜团所笼罩。

牙龙种

新武器系统

双刀、狩猎笛、铳枪、弓的水中战斗动作自然是本作的看点。而废除了3tri三段式的弩系统采用原始设定的轻重弩，这次也新加入了限制解除的新要素。更加欢快的轻弩无限换弹以及重弩复活的龙击弹相信都会在猎场上独领风骚。

新据点 坦希亚港

由于废除了3tri的联机平台，本次3G的网上集会所任务部分是以坦希亚港为据点展开的。同时新增了3tri中所没有的联络船以及新的NPC人物。

G！级！解！禁！

或许这一条才应该放在最先写才对也说不定，作为3G最吸引人的要素没有之一不能不算是最高难度的G级任务了。随之而来的G级素材打造的全新装备样式，女号的妩媚与男号的帅气（虽然这个很有疑问吧）之间的选择实在令人踌躇。而作为G级最终紧急任务，是否还会有全新的终极Boss怪物出现，这同样可以些许期待一番。

受付三人娘

坦希亚港的三位受付娘。最左的一位负责斗技大会，中间的负责港口任务，而最右侧凭她手中的大锤敲响猎人出发的鸣锣。坦希亚港的任务少不了与她们三人接触。

其他活用3DS机能的种种

以3DS最大卖点的裸眼3D为首，利用下屏触摸的便捷自定义操作，利用擦身系统的联机体验等等都是系列全新的尝试，加之同步发售新硬件右摇杆带来与PSP不同的操作手感。

除去以上这些，3G的魅力其实还有更多的是你不亲自拿到手上便无法切身体会到的。全新平台上的新的风格、新的体验，言语有限，期待无限，在这里我就不再多说了。

其实说了这么多（虽然也不算多），归根到底就是一句话：怪物猎人3G就要来了！或许你之前没有接触过猎人，或许你是久经猎场的老手，请不要错过这一年一度的狩猎节日。或许MH4还离我们很远，但是猛汉三哥已经走到了我们眼前，猎人们！是时候拿起武器一起走向狩猎的新天地吧！

电软漫画解说员

随风而逝的"雪"



最近，读了柴静的一篇博文《孤独是一个人的骨头》，想起小时候的一首歌词"孤独的人是可耻的"，虽然已经忘了是哪首歌。不知是我的价值观和世界观有问题还是我的精神有问题，在以前工作的地方、以前的以前工作的地方都显得和周围格格不入，我对他们谈论的事情完全提不起兴趣，也不知道为什么会对那种东西感兴趣。后来，我想，也许并不是他们对某种东西感兴趣，只是不停地说不停地说，这样才能排遣压力和寂寞吧？有一个能跟你一块儿刀笔刀的伙伴是很难得的。在编辑部里我有一个非常聊的来的伙伴，他是一个美编、也是这次漫画的主角——他叫"十二月的雪"。和汤米商定了这期漫画的剧本后，我觉得十二月这个角色最能代表大多数理想主义者。崔永元请罗大佑压轴做嘉宾唱歌，罗大佑说，"小崔，不怕，我也抑郁过，不是我们有病，是这个时代有病。"我不认识歌星但是我认识一个比歌星更具威力的家伙——超人。

□插画／汤米 □编辑／蔬菜汁

解读本期

"汤米漫画专栏"

准电软小编

说起电软小编，经常看到有热心读者写信来，说以后有机会一定要到编辑部来就职。本次漫画的主人公就是一步步走来，在机缘巧合之下，由自封的"准电软小编"成为了真正的"电软小编"。可能在大学的时候，经常念叨要成为电软小编，所以他被周围的伙伴们叫做"准电软小编"。虽然现在看来这并没什么可炫耀的，但是即使是这样一个并不值得炫耀的圆梦过程也充满了很多人所未知的艰难险阻。我想，现实生活中的很多人，我们周围的很多人在进入社会的时候都会抱有一些理想，甚至是幻想，随着时间的推移，那些不能实现的理想越来越远，最后终于成为了梦想也不一定。

十二月的口头禅

"这都不是事儿"、"说吧什么都是好的"、"走着"、"帝哥"、"这辈子没恨过谁你是第96个……"等。正如漫画中所描写的那样，"胖子十二月"有很多口头禅，依靠着他开朗的性格和比较缺的谈吐经常让编辑部里充满了欢声笑语。但是因为漫画的篇幅有限，不能把这些特点都罗列出来。

以前上学的时候，几乎每个班都有几个能刺激大家肾上腺素加剧分泌的家伙，他们往往只是冷不丁的用一、两句经典台词，就能博得大家的哄堂大笑，为那个烦闷的下午平添很多乐趣。

一起吃饭

因为胖子吃饭的时候总是来这边很有礼貌的叫我们谁一起去吃饭，所以一来二去我们就结成了一起吃饭的小团队了。胖子是我见过的数的过来的几个"吃货"之一，一顿吃两人份的饭几乎是家常便饭。但是，这家伙的吃饭速度无比之快，经常在吭哧吭哧干掉自己的饭之后，坐在座位上无机六受虎视眈眈地盯着我的饭。

胖子有一次称体重，居然300多斤。怪不得某天乘坐电梯的时候，电梯居然报警了。虽然胖子很能吃，但是也很挑剔，不是随随便便吃什么都无所谓，而且每次吃完之后都用纸巾抹抹嘴假装卫生。和胖子一起，我们中午的时候吃遍了附近的美食，这也算是一个不大不小的收获吧。



一起"放学"回家的伙伴

可能是顺路的原因，下班回家的时候，我和胖子经常一起回家。走在回家的路上，我们的心情却并不轻松，有时我们会聊聊社会上的人生百态，不过更多的时候则是聊杂志的前途命运和一些可行性前进方向。我们就这样一边胡说八道排遣时间、一边走到公交车站，然后各回各家。

印象中，一起回家的同事，胖子并不是第一个。几年前，经常和战国专栏的作者、前小编"魔王雪飞"一起顺路回家，那时他不经意间曾经问过我一句话，"写东西有意思吗？"不知道是不是错觉，我觉得这句话和贾宏声的那句"你活着是为了什么？"特别像。不过现在我们也偶尔联系一下，当然我只是个后辈，一直搭不上什么话也找不到什么共同话题。

另一个一起下班回家的同事就是掌机迷的前小编"露琪"了，我们一起步行两华里，路过一片经常有人遛狗的草地，惹得喜欢小动物的我俩经常驻足观望。

还有两个货，是制作电击的幕后人员"大粽子"和"咕噜"，下班的时候一般都是准点走，因为经常加班不平衡吧。"咕噜"非常不讲个人卫生，头发总是一股馊馊的味道。

再一位就是"肥皂"了，我们走的是和露琪一样的路线，也会经过那个狗狗们的天堂。虽然现在这片草地已经被铲平了大部分改建楼房了。"肥皂"和"露琪"还有一个共同点，就是都喜欢踢球。

楼下超市结识的伙伴

善谈的胖子在哪里都能交到朋友。我们经常去一家西班牙超市购物，一来二去就和那里的一个同样喜欢动漫游戏的店员熟了。每天下午去找店员C聊聊天也成为这个夏天的日常，我想，每个人都有这样那样的日常，生活中也充满了不经意间的惊喜吧。

我们都是"战士"

曾经和胖子"十二月"一起玩过一款网游，而胖子最喜欢用的职业就是战士。战士这个职业在一般的网游中都很常见，主要靠物理输出和防御力见长。不过我们经常玩的这款网游中，战士还有一个作用，就是掩护战友，必要时甚至牺牲自己的生命，所以也有了那句经典的"天堂在左，战士向右，冲锋只需要勇气"。我想最后用这句话来形容胖子也很合适吧。"一切为了部落"，"愿风指引你的道路！"





我愿生活在上古卷轴的世界中

汤米手机

什么叫沉迷？这篇手札的标题就是一个血淋淋活生生的例子。

《使命召唤8》8小时通关；《战争机器3》10小时通关；《狂暴Rage》12小时通关……

这通关时间简直弱爆了啊！《上古卷轴5》游戏时间60小时，游戏完成度估摸10%——Bethesda你究竟是想闹哪样啊？

说真的，总觉得上古卷轴的世界比这个现实世界更适合我，这种感受无疑让汤米觉得一阵惶恐。

这是病，得电击。

有这种体会必定事出有因——主因自然是汤米从头到尾玩的都是Easy难度。也有朋友称呼此难度为：Mama's boy。和现实世界Very hard的生存状态一比，上古卷轴的世界顿时阳光明媚了起来。

现实世界中每隔6小时就要进食一次，面对这个事实难免有些无奈，也为了这个原因不得不去赚钱填饱肚皮。在这条不归路上，一辆小车，一个花盆甚至一根晾衣竹竿都可以要了你的小命。

反观上古卷轴的世界？一箭射死一头熊，看那块头怎么也够我吃一个月。想想吧，10秒钟就可以囤积一个月的口粮，其他的时间都可以用来吃喝玩乐，夫复何求？

再比如，屠村。

有点反社会倾向的汤米不止一次做过这个事情，毁灭召唤双修，1分钟，整个村子鸡犬升天。现实中呢，拿把菜刀走在小区里估计就会有居委会干部尾随。

再比如，屠龙。

当50级神一般的飞龙对着我喷吐三昧真火时，我只看见自己的血槽以每分钟1%的速度递减。

突然想起10分钟前微博上那条转贴：上海某居民XXX因为吃热狗吃得太快被呛死。

现实世界真是弱爆啦！

写到这里，汤米的手机突然滴滴地响了起来。接起电话一听，是那个命中注定的妹子：晚上有空吗？一起吃饭看电影儿吧！

那声音甜甜腻腻，让汤米有点飘飘然。



白皙，水嫩，高挑，触感，真人声优，一天三变的超短裙……一些莫名其妙的词汇爬上心头。

瞄了一眼暂停的游戏，画面中隐约是号称Skyrim第一美女Ysolda……

好吧，也许这个现实世界也不那么赖，我还是苟且一下，直到脑后插管时代来临吧！

后序

感谢大家购买第313期杂志，并支持电软原创漫画！所以，以后也要“再来一本啊少年！”这是我们的约定~

前不久收到天津读者前田庆次的询问，“我的剧本收到了吗？”，我的回答是“没有”。因为种种原因，每周的周一公司的工作人员才能去邮局的专门邮箱领取信件，有可能导致信件的迟到，不过也有可能是信件的地址没写对被退回等原因。不过不管怎么说，还是很期待来自天津的读者前田庆次的剧本。

不止如此，这段时间也收到了河北保定读者“肖像画里的鬼”发来的光棍节主题漫画，但是鉴于杂志发行滞后、漫画太长不易刊登等原因没能与读者见面，期待他能继续给杂志投稿。

欢迎大家写意见过来，邮箱：85711797@qq.com

“我们从未放弃、我们一直在努力！”



大航海日志

11月

2011年11月14日

又到了这个虽然身体在公司但是心思根本没在公司的周一“不想工作”时间，是应该抱着“破罐儿破摔”的想法打开《XX世界》放纵一下自己？还是拼命敲键盘和网友聊天假装工作呢？就在我纠结的时候，忽然收到了拯救世界大侠“汤米”的QQ留言“嗨，汁儿叔，剧本有着落吗？”……这感觉就像正在洗澡间淋着热水搓泥儿的时候、忽然两股之间一丝暖流、原以为只是一个屁没承想却是屎屁齐流……情何以堪情何以堪！但我还是强打精神这样回复道，“我中午好好琢磨琢磨~”。两个原本应该互相激励就像悟空和贝吉塔那样平常吊儿郎当但是背地里都在咬着浸满汗渍的床单在苦练什么的家伙，现在却变成了“只是甩一下钢笔水就请读者们当做是战斗吧”的某富坚了。但愿到了中午的时候能被十几个美女簇拥之后灵光一闪一惊之下想到什么好的剧本。中午和胖子美编一起吃饭时，我终于找到了灵感……

2011年11月15日

昨天忽然想到的点子，就是做一个小编的送别漫画，于是把这个点子发给了汤米侠。汤米侠说还需要一些音容笑貌和口头禅之类的情报提供给他，我想了想，写下了“他300多斤呢，有一次上电梯，电梯启动了自我保护模式，报警了”……然后找到十二月，拍了一张他的背影照片，给汤米侠作参考。得到的答复是“这家伙真敦实，我一直想发明一个匀肉机，一个瘦子，一个胖子塞机器里，打打匀，出来的都是帅哥。”这么莫名其妙的话。汤米侠看完了整个剧本以后，发过来抗议、觉得太流水账了，我察觉到自己的敷衍剧本被看穿了于是厚着脸皮说出了“这期的主角我个人认为能代表很多以电玩编辑作为理想职业的玩家，很有意义”这样的话。当你挖鼻或者剔牙的时候，越是不想被别人看到、遮遮掩掩躲避别人的目光，别人越是会一脸鄙夷地用眼角看你，所以一开始就应该大大方方正对着别人挖鼻才对。即使是敷衍的剧本，也要把理由说的正当、正义、显得世界都在等待这期的剧本拯救一样。在汤米侠认同了我的观点、亦或是压抑着心中的愤怒假装嘴上认同了我的观点之后，我们开始聊一位他喜欢的作家——九把刀。因为之前汤米侠就推荐我看看他的作品，碍于面子不好推辞，我只好把九把刀的作品目录看了一个大概，没想到一聊起来就露陷了，于是借口主编在催稿我就着急忙慌地下线了。

2011年11月24日

在截稿日前夕收到了汤米侠的完成稿，“一如既往的精彩”之类的敷衍台词暂且放下不说，他倒是边发稿子边炫耀新买的平板电脑和新手机，说着说着忽然不知道触动了他的哪根儿筋，居然跟我发出了在劲舞团时代毁了不少少男少女美好时光只听说过从来没用过的“视频聊天”的邀请。大惊之下，点了接受，于是看到一个瘦不拉几、留着好多胡子茬儿、长头发的家伙一脸坏笑举着一平板电脑在我眼前晃来晃去，不耐烦之下，我只好拜托同事每隔20秒帮我发一个“真棒”过去，就到楼下吃午饭去了。（本章节有演绎成分）

战国撰板

战国英杰传

笑谈战国风云，坐看英豪末路·

文/雪飞

忠诚不二，一心为主



清水宗治于1537年出生于备中贺阳郡清水村，幼名才太郎。之后，以备中豪族家臣的身份担任备中清水城城主。三村氏对毛利氏在备中大战时，清水宗治虽然是三村氏家臣，并且是石川氏的女婿，但依然支持毛利方，战后得到了高松城城主的职位。另外，还有1565年，清水宗治背叛了石川氏，夺取了高松城，直接成为毛利氏的家臣的说法。不过，当时毛利氏把备中交给三村氏，采用间接支配的体制，所以这个说法可信度较低。备中兵乱后，清水宗治成为毛利家的家臣，隶属于小早川隆景。之后，清水宗治跟随毛利氏平定中国地区，深受以小早川隆景为首的毛利家首脑们的信任。

1582年，统一日本在即的织田信长与毛利氏在备前、备中等地激战，这场战役实质上是织田军团部将羽柴秀吉和毛利军团的对决，也是日本战国史上罕见的大部队作战。其中，最被后人津津乐道的就是备中高松城的攻城战吧。羽柴秀吉毅然使用战国历史上从未取得成功的奇策“水攻”，取得了这场战争的胜利。在备中高松城攻防战中，诞生了一名英雄。当然，这位英雄并不是羽柴秀吉，而是死守城池、保护士兵、对毛利氏忠心不二，被誉为战国时代武士典范的清水宗治。

1582年正月，毛利方得到了羽柴秀吉即将率大军来袭的情报，立即把国境防线上的七名城主叫到小早川隆景的居城三原城。小早川隆景问候各个城主后，赏赐给每人一把大刀，城主们当时也都立下誓言。除了清水宗治外，六名城主都发誓“必胜”。而清水宗治却平静地对六名城主说：“我很明白大家的心情，能一起抗敌是我的光荣。”清水宗治没有说出必胜的誓言。清水宗治虽然没有必胜的信念，却有更为崇高的必死的决心。

清水宗治把长子源三郎送到三原城小早川隆景处，充当人质。决战开始前，清水宗治给源三郎写了一封信，信上说：“兵粮已经运到了，羽柴秀吉这两天就到了，到时候我告诉你们实际情况。如果想把羽柴秀吉拖在备中，请再运送些粮草进城。你一定要拼命地学习知识和武功。”而源三郎当时只有8岁。当时在武将给儿子的信中，让儿子努力学习的例子非常罕见。

1582年3月15日，羽柴秀吉率部从姬路出发，途中在备前沼城整顿了15天，同时观察备前冈山城宇喜多家的动向。不过，当时奸雄宇喜多直家已经去世，年幼的宇喜多秀家继承了家督之位，完全投靠到秀吉一方。4月3日，羽柴秀吉进入冈山城，在城中用了10天制订对付毛利方七城的作战计划。

羽柴秀吉首先使用最老套的手段对付七城，那就是从内部分裂对方，这也是羽柴秀吉最擅长的手段。可是，这个怀柔政策在清水宗治面前却行不通。羽柴秀吉派蜂须贺正胜和黑田官兵卫担任使者，带着信长的誓书和自己的信，进入高松城劝降清水宗治。清水宗治郑重地接待了使者，看到信长的誓书后，清水宗治说道：“信长公能给我这样的乡下武士誓书，这真是我的光荣。不过，我没有二心。”斩钉截铁地拒绝了秀吉的劝降。

信长在誓书中要清水宗治担任讨伐西国的先锋，事成之后将把备中、备后两国赏赐给清水宗治。清水宗治则通过小早川隆景，把这封誓书交给了毛利辉元。清水宗治在给羽柴秀吉的回信中写道：“辉元公和隆景公对我非常信任，把守卫国境的重任交给我，我不可能背叛他们。”

武士之名，永留高松



4月中旬，羽柴秀吉和宇喜多军联合，率领三万大军进入备中，在高松城北方龙王山布阵。高松城四面沼泽，是天然的要塞，羽柴的大军无法直接以兵力取胜。因此，羽柴秀吉先攻占了高松城北方的冠山城和宫路山城。4月下旬，羽柴秀吉离开龙王山，攻击南方的加茂城和日幡城。羽柴秀吉的策略此时收到了效果，羽柴军兵不刃血地占领了这些城池。三原城中六城主对毛利的誓言和“必胜的信念”，在秀吉的策略前竟是如此地脆弱。

铲除了两翼的敌人后，秀吉军开始全力攻击高松城。由于高松城的地利优势，直接攻击必然会遭受巨大的士兵损失，因此羽柴秀吉没有下令直接攻城，而是将高松城团团包围。

这时，一场大雨从天而降，高松盆地中积满了雨水。而这场大雨也一举改变了战况。

毛利方得知高松城危险，立即派大军支援。接到这个情报，羽柴秀吉觉得和毛利大军决战，没有必胜的把握，因此立即向安土城的织田信长求援。

从龙王山阵地俯瞰高松城一带，由于连日大雨，高松城看起来就像是浮在水中的城池。这时，羽柴秀吉了参谋黑田官兵卫立即达成一致，决定水攻高松城。高松城中的将士们自然非常艰苦，只能是默默地等待援军的到来。不久，毛利氏的旗帜出现在南面的山顶上，城内一片欢呼声。可是，毛利方的援军到达时，高松城周边已经完全被洪水淹没了。

毛利大军只能远望着高松城。这时毛利家面临着存亡的危机，小早川隆景不能对清水宗治和五千名高松城士兵见死不救，但又无法战胜对手，因此派遣安国寺惠琼秘密与羽柴秀吉议和。毛利方提出的条件是割让五国，要求羽柴秀吉放过清水宗治和5000名高松士兵。但羽柴秀吉却坚持要清水宗治自杀，和议一度无法继续。

6月2日，信长父子因本能寺之变自尽。3天后，秀吉收到了这个情报立即恢复与毛利氏的和谈，只提出了一个条件，那就是要清水宗治自尽。之后，安国寺惠琼来到高松城拜见清水宗治，把秀吉的意思告诉了他。两人沉默了一会儿，清水宗治毫不犹豫地说道：“为了主家毛利家的生存，我愿意自尽。”6月4日，清水宗治乘秀吉派出小船划到秀吉本阵附近，在船上用秀吉赏赐的美酒佳肴召开了最后的酒宴。宴会后，清水宗治又舞了一曲，然后静静地站起来，向着南方毛利军的阵地闭起双眼，吟唱出自己的辞世诗：“今日别尘世，名垂高松城”。之后在两军将士面前欣然自尽。羽柴秀吉也感叹清水宗治是古今武士的典范，下令厚葬清水宗治……



清水宗治

清水宗治（しみずむねはる）：1537年—1582年。毛利三扇之一。隶属于小早川隆景，转战各地立下了不少战功。秀吉进攻毛利氏时，清水宗治死守城池，最后，为了拯救士兵们和城中百姓的生命，答应秀吉的要求在湖上切腹自尽。现在每年6月的第一个星期日，当地都要举行祭奠清水宗治的仪式。

电玩三国志



第三十四回 战幕再开

□文/猴子

360度的全方位进攻

尽管Xbox的发售时间在前一个世代吊了车尾，微软却并没有因此而拖慢开发下一代主机的进程。正相反，当SCE和任天堂还在用概念图来忽悠玩家的时候，微软在2005年荣幸地成为第一个发售新一代主机的硬件商。之前Xbox已经在欧美取得了不错的成绩（日本市场被自动过滤），而且Xbox也凭借着《HALO》等名作获得了大量玩家的支持（日本玩家也被自动过滤），虽然销量不能跟PS2比，不过微软作为正式进入游戏界没多久的新锐，这个成绩已经算是不错的了（80年代的MSX也被自动过滤）。按说以目前的成绩和微软的实力，今后慢慢发展，扩展地盘雄视业界似乎也只是时间问题。不过微软毕竟是微软，看事情比别人长远，对于业绩的追求自然也要超前一些，所以Xbox360赶在SCE和任天堂的主机之前推出也是很正常的。

在主机推出之前，全方位立体式的宣传也是不可少的。微软与MTV频道合作，于2005年的5月12、13日在全球各地以特别节目的方式，揭开次世代Xbox主机的神秘面纱，而在5月6日MTV频道也在美国洛杉矶举办一场群星聚会，除了招待许多知名的好莱坞明星齐聚一堂，更重要是在这里进行特别节目的录像拍摄，请这些大明星亲自体验次世代Xbox主机的威力。这场群星聚会可说邀请了不少有名的好莱坞明星到场，除了负责新一代Xbox主机整体规划的微软副总裁阿拉德、Xbox事业部全球行销总监皮特摩尔到场亲自解说新主机之外，还有包含节目主持人伊利亚伍德（电影《魔戒》三部曲的主角）、知名重金属乐团毒药合唱团主唱CC德维利、知名RAP歌手罗比威廉斯、滑板高手托尼霍克等，甚至连为任天堂代言《任天狗》的日本女歌手宇多田光都在这场盛会中，可见活动场面之盛大。



有趣的是宇多田光是日本地区的任天堂NDS掌机产品代言人，也帮NDS大作《任天狗》代言，不过她在自己的个人网站日记中却表示能参加这场MTV的活动十分兴奋，新一代Xbox主机的游戏让她感到十分有趣且印象深刻，做后在节目尾声MTV频道还要求所有明星聚在镜头前大喊“Xbox360”，这也是Xbox360的正式名称第一次被公布于众。5月12日，微软正式承认了这一名称。

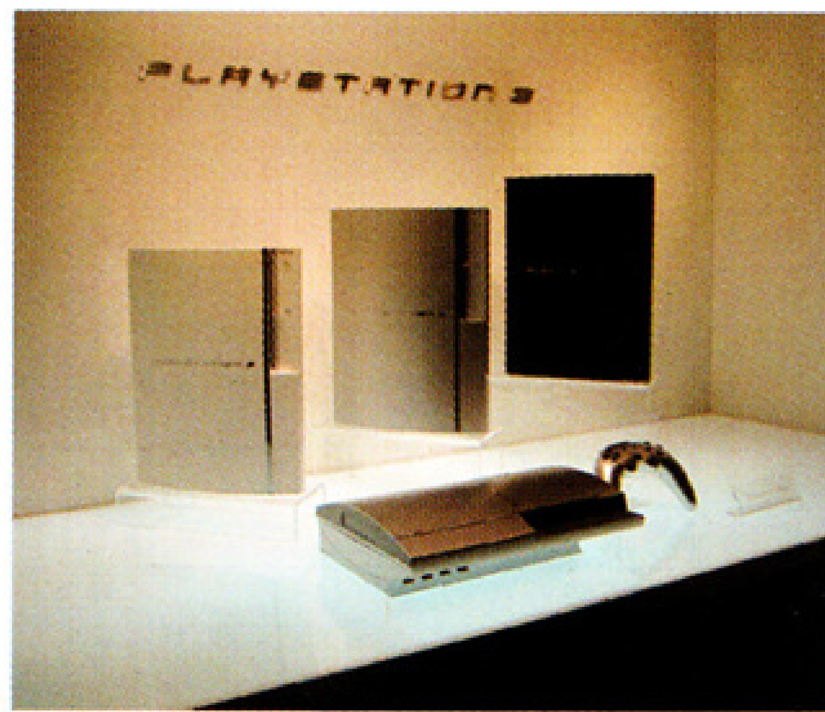
在活动现场微软摆设有Xbox360的主机展示机台，当然也被与会人士用手机拍下来，活动后可说在网络上广为流传，照片中的Xbox360主机造型大家都很熟悉了，直到2010年前，白色机箱一直是Xbox360的标志。值得称道的是Xbox360的手柄。除了全白色造型之外，手柄正面有ABXY按钮、开始、选择键，还有就是手柄正面的西瓜键，虽然看起来像是个可滚动的轨迹球，实际上却起着Home键的作用。之前的PSP主机已经有Home键了，但是这个键在电视游戏机上出现还是第一次。西瓜键四周有1、2、3、4字样围绕，还有4个圆弧状的亮灯，与主机上的一圈四个指示灯相对应。玩家可以很方便地从手柄上亮的是哪个灯而推断出自己是几号玩家。这也是无线手柄第一次成为游戏机的标配，以前所有的游戏机手柄都是有线的，无线手柄往往有延迟的缺点。而这次微软采用无线手柄，是因为这一代手柄采用了无线电传递的方式，对于信号的传递功能远远超越了之前的红外线型手柄。无线手柄成为新一代游戏主机的标配有多个原因，我们后面还要提到。

HD时代的开启

如果要说近几年来玩家们感受身边变化最大的是什么，HD、wi-fi、蓝牙、3D影像这些新生事物大概是最先被提到的。Wi-fi技术从2000年代初期开始发展，蓝牙也是在这个阶段成熟的，我们先不说。而HD则是“高解析度”（High Definition）的意思。我们都知道，游戏机的视频输出都是由一定的解析度组成的。以前我们看到的FC游戏画面，在模拟器上显示的原始分辨率是256×224，实际上这就是它的解析度。我们以前都是用模拟信号的显像管电视玩游戏机，而普通电视所能显示的最清楚的解析度也只有640×480而且是隔行扫描（即所谓的480i，i就是隔行interlaced的缩写），而隔行扫描即“先进显示”（Progressive，也就是720p、1080p的那个p）在很长一段时间内还是电脑显示器的专利。像索尼的HR36这样的“机皇”级别的显像管电视，最高也只能做到720p和1080i，要想达到更高的解析度，传统的CRT电视显得力不从心。而液晶电视、等离子电视从2000年代初开始快速发展，最终取代了传统的显像管电视。因为液晶面板本身是真正纯平的，而不像CRT一样实际上由球面构成，做成16:9的时候更加方便，而且具有辐射低、散热少、寿命长等优点，要达到HD的显像效果，只有液晶、等离子这些平板电视才能做到。

而游戏机的显示，也是从最初的RF慢慢发展起来，在经历了AV、S-Video、D端子/色差等模拟信号之后，也在向数字信号进化。RGB和VGA这两种显示方式其实也是模拟信号，但是还原度比其他的要高。最初的Xbox360最高只有色差和VGA的输出，解析度达到了720p，在当时乃至现在来说都算是很高的解析度了。由于解析度的提高，游戏的显示、界面部分也变得更加精细，字体也比以前小了很多，这时候小电视就显得十分不给力了。玩家们在挑选新一代游戏机的时候，必然要买一台好一些的平板电视相匹配，而大电视适合放在客厅里，游戏机本身要和电视连在一起，玩家坐在沙发上玩游戏的时候，无线手柄当然也就成了最佳选择。你可以设想一下，在客厅里拉一根长长的手柄线会给人带来多少麻烦（当然了有线手柄也有它的好处，例如不必充电）。高清电视、无线手柄、新一代游戏机，这三者的搭配成为2005年之后玩家们玩游戏的最优配置。

然而这还不是HD时代的最终形态。从2002年开始发展的HDMI（High Definition Multimedia Interface，高清多媒体界面）为玩家们带来了真正的数字信号和1080p的Full HD的视觉冲击。HDMI用一根线就可以传递数字视频和音频信号，功能可谓空前强大。大家应该有印象，当初玩FC的时候只用一根RF（射频）线连接电视，信号很差；后来用AV、S-Video的时候需要插3根线，到了色差的时候需要5根线，还有两根颜色是一样的（红头），如果不注意就会搞混；而HDMI插上去就跟RF一样简单，但是画面却是最清晰的。随着高清电视的普及，下一代游戏机采用HDMI也是必然的趋势。遗憾的是，微软虽然先声夺人提前一年发售了主机，但是在显示方面并没有跟上时代的趋势。真正做到这一点的，还是号称以lifestyle取得玩家好评的索尼电脑娱乐公司。



SCE在设计PS3的时候，为这台主机配备了当时最强的周边：无线充电手柄，blu-ray蓝光游戏载体，HDMI的1080p Full HD视频输出。尽管之前PS3的主机和手柄亮相的时候受到了诸如“烤肉机”、“回旋镖”之类的讽刺，但是负责主推PS3业务的SCE社长久多良木健还是保持着十足乐观的态度和充分的信心。

也许大家并不知道，PS3的开发计划最初始于2001年。当时的索尼与IBM、东芝等公司一起，为开发适应宽带互联网时代的新型处理器达成了共识，随后就开始在半导体领域的合作。2004年，SCE宣布新一代PS主机（也就是PS3）采用蓝光作为载体，并且与Nvidia一起开发新主机的图像处理器（GPU）。2005年2月，由索尼、东芝、IBM共同开发的微处理器Cell正式对外公布，5月中旬，PS3主机正式发表。此时距离PS3发售还有1年多的时间。PS主机的拥护者们对它充满了期待，然而，PS3面前的道路，真的如同它的前辈一般充满无限光明吗？

（未完待续）

NEWS 游戏娱乐的精彩尽在其中！

新作游戏发售表！

Game Release List

当大家拿到这期杂志的时候十一月应该已经到了尾声，下个月PSV就要发售了，不知道有多少读者会在第一时间入手这台新掌机呢？大家是选择日版还是港版甚至是明年的美版呢？而在众多的首发软件中有多少是你感兴趣的呢？一下子问了这么多问题，我相信每个人的心里早就有了属于自己的答案了吧！那么就让我们再耐心一点，等待12月17日的降临！不知道首发时国内的机器会被炒到多少钱，希望不要太扯淡……

PS3 PlaysSation3

2011年11月			
8日	★使命召唤 现代战争3	FPS	Activision
8日	合金装备HD合集（美）	ACT	KONAMI
10日	合金装备 和平行者HD（日）	ACT	KONAMI
10日	★战国BASARA 宴	ACT	CAPCOM
11日	上古卷轴5 天际	RPG	Bethesda
15日	乐高哈利波特 第5~7年	ACT	Warner Bros.
15日	雷曼 起源	ACT	Ubisoft
15日	极品飞车 亡命天涯	RAC	EA
15日	刺客信条 启示录	AVG	Ubisoft
15日	黑道圣徒3	ACT	THQ
17日	滑头鬼之孙 百鬼缭乱大战	FTG	KONAMI
17日	★二之国 白色圣灰女王	RPG	LVEVL 5
17日	漫画英雄VS卡普空3 终极版	FTG	CAPCOM
22日	美国职业摔跤联盟12	SPG	THQ
22日	格斗之王13	FTG	Atlus
23日	圣斗士星矢战记	ACT	NBGI
23日	合金装备2+3 HD合集（日）	ACT	KONAMI
2011年12月			
1日	机动战士高达 极限VS	ACT	NBGI
1日	超越未来 修复时间之箭	AVG	5pb.
6日	丁丁历险记	ACT	Ubisoft
8日	龙珠 终极爆发	FTG	NBGI
15日	★最终幻想XIII-2	RPG	Square Enix
15日	凉风的消散	AVG	piacci
15日	海鸣 真实和幻想的夜想曲	AVG	Alchemist
17日	苍翼默示录 连续变换EX	FTG	ASW
17日	真恐怖惊魂夜 第11位来访者	AVG	Chunsoft
22日	水月2	AVG	GN Software
22日	★大蛇无双2	ACT	KOEI TECMO
其它			
1.26	装甲核心5	ACT	From Software
2.16	二进制领域	TPS	SEGA
3.20	★生化危机 浣熊市行动	TPS	CAPCOM
未定	★第二次超级机器人大战OG	SRPG	NBGI
未定	★最后的守护者	RPG	SCE

PSV Playstation Vita

2011年12月			
17日	★神秘海域 黄金深渊	AVG	Naughty Dog
17日	★大众高尔夫6	SPG	SCE
17日	真恐怖惊魂夜 第11位来访者	AVG	Chunsoft
17日	沥青都市 喷射	RAC	KONAMI
17日	麻将格斗俱乐部	TBG	KONAMI
17日	★苍翼默示录 连续变换EX	FTG	ASW
17日	网页三国志NEXT	SLG	AQ
17日	迈克尔杰克逊 梦幻体验	MUG	Ubisoft
17日	VR网球4	SPG	SEGA
17日	地狱军团	ACT	Square Enix
17日	一级方程式赛车2011	RCG	Codemasters
17日	忍道2 散华	AVG	Spike
17日	怪物雷达	ETC	SCE
17日	黑暗任务 联盟	RPG	Ubisoft
17日	勇者记录	ETC	SCE
17日	漫画英雄VS卡普空3 终极版	FTG	CAPCOM
17日	梦幻俱乐部Zero 携带版	SIM	D3 Publisher
17日	★山脊赛车	RAC	NBGI
17日	块魂VITA	ETC	NBGI
17日	捣蛋小精灵	ETC	SCE
17日	NAX音乐播放器	MUG	ASW
17日	天启之王	ARPG	Square Enix
17日	大家在一起	ETC	SCE
17日	★真三国无双NEXT	ACT	KOEI TECMO
17日	魔界战记3 回归	SRPG	Nippon Ichi

XB360 XBOX360

2011年11月			
8日	★使命召唤 现代战争3	FPS	Activision
8日	合金装备HD合集（美）	ACT	KONAMI
10日	合金装备 和平行者HD（日）	ACT	KONAMI
10日	迷宫 X Blood 重装	RPG	Kadokawa
11日	上古卷轴5 天际	RPG	Bethesda
15日	乐高哈利波特 第5~7年	ACT	Warner Bros.
15日	雷曼 起源	ACT	Ubisoft
15日	极品飞车 亡命天涯	RAC	EA
15日	刺客信条 启示录	AVG	Ubisoft
15日	黑道圣徒3	ACT	THQ
15日	★光环 周年纪念版	FPS	Microsoft
15日	Kinect迪士尼乐园	AVG	Disney
17日	滑头鬼之孙 百鬼缭乱大战	FTG	KONAMI
17日	漫画英雄VS卡普空3 终极版	FTG	CAPCOM
22日	美国职业摔跤联盟12	SPG	THQ
23日	合金装备2+3 HD合集（日）	ACT	KONAMI
2011年12月			
1日	★Ever17	AVG	5pb.
6日	丁丁历险记	ACT	Ubisoft
8日	龙珠 终极爆发	FTG	NBGI
15日	★最终幻想XIII-2	RPG	Square Enix
17日	苍翼默示录 连续变换EX	FTG	ASW
22日	★大蛇无双2	ACT	KOEI TECMO
22日	神界2 龙骑士	ACT	Cyberfront
其它			
1.19	御姐武戏Z 神乐	ACT	D3 Publisher
1.26	装甲核心5	ACT	From Software
2.16	二进制领域	TPS	SEGA
3.20	★生化危机 浣熊市行动	TPS	CAPCOM

Wii W-i-i

2011年11月			
3日	胜利十一人2012	SPG	KONAMI
8日	使命召唤 现代战争3	FPS	Activision
10日	★战国BASARA 宴	ACT	CAPCOM
15日	乐高哈利波特 第5~7年	ACT	Warner Bros.
15日	极品飞车 亡命天涯	RAC	EA
15日	马里奥与索尼克在伦敦奥运会	SPG	SEGA
22日	美国职业摔跤联盟12	SPG	THQ
23日	★塞尔达传说 天空之剑	RPG	NINTENDO
23日	太鼓达人Wii 决定版	MUG	NBGI
2011年12月			
1日	富豪街Wii	TBG	Square Enix
1日	假面骑士 巅峰英雄Fourze	FTG	NBGI
6日	丁丁历险记	ACT	Ubisoft
15日	一起来玩！梦幻主题公园	ACT	NBGI
22日	闪电十一人强袭者2012极限版	SPG	LVEVL 5
其它			
未定	★勇者斗恶龙X	RPG	Square Enix

NDS Nintendo Dual Screen

2011年11月			
15日	超能战士 武士战队	ACT	NBGI
17日	海贼王 巨人战争2 新世界	ACT	NBGI
17日	公主殿下	SLG	KOEI TECMO
17日	冒险岛DS	ARPG	Nexon
17日	海贼战队集合变身 35战队！	ETC	NBGI
23日	型男恋爱王国	AVG	NBGI
2011年12月			
1日	实况口袋棒球14	SPG	KONAMI
8日	重装机兵2重制版	RPG	Kadokawa
8日	监狱兔 游戏的时间	ETC	NBGI
15日	爆漫王 漫画家之道	AVG	NBGI

PSP Playstation Portable

2011年11月			
10日	★初音未来 歌姬计划 扩展版	MUG	SEGA
15日	乐高哈利波特 第5~7年	ACT	Warner Bros.
17日	鹅妈妈的秘密之馆 蓝色印记	AVG	QuinRose
17日	安琪莉可 魔恋六骑士	AVG	IDEA FACTORY
17日	海猫鸣泣之时 携带版2	AVG	Alchemist
23日	★第七神龙2020	RPG	SEGA
23日	科学超电磁炮	AVG	Kadokawa Games
23日	曾几何时天魔的黑兔 携带版	AVG	Kadokawa Shoten
23日	黑白卡片大战 携带版	TBG	NBGI
23日	流行音乐 携带版2	MUG	KONAMI
23日	★战场女武神3 E2	SRPG	SEGA
24日	枪弹管家	AVG	BOOST ON
24日	花与少女的祝福	AVG	BOOST ON
24日	侦探部 失踪与反击与大团圆	AVG	BOOST ON
2011年12月			
1日	超越未来 修复时间之箭	AVG	5pb.
1日	假面骑士 巅峰英雄Fourze	FTG	NBGI
8日	常青的回忆	AVG	Cyberfront
15日	魂响 送灵之诗	AVG	Cyberfront
15日	在天津御空之中 云的彼岸	AVG	PROTOTYPE
17日	天启之王	ARPG	Square Enix
22日	魔法少女奈叶A's携带版 命运齿轮	ACT	NBGI
22日	边境之门	RPG	KONAMI
22日	曾几何时天魔的黑兔 携带版	AVG	Kadokawa
29日	写真女友	AVG	Kadokawa

3DS 3-D-S

2011年11月			
10日	极道无限3D	RAC	Ubisoft
15日	乐高哈利波特 第5~7年	ACT	Warner Bros.
15日	极品飞车 亡命天涯	RAC	EA
17日	模拟人生3 宠物	EA	SIM
17日	忍-shinobi-3D	ACT	SEGA
22日	美国职业摔跤联盟12	SPG	THQ
24日	薄樱鬼 3D	AVG	Idea Factory
2011年12月			
1日	★马里奥赛车7	RAC	NINTENDO
1日	料理妈妈4	ETC	Majesco
1日	索尼克世代 青之世界	ACT	SEGA
1日	和柴犬做好朋友	ETC	columbia
1日	蜡笔小新 宇宙友情大作战	ACT	NBGI
6日	丁丁历险记	ACT	Ubisoft
10日	★怪物猎人3G	ACT	CAPCOM
15日	热血硬派国夫君 特别版	ACT	ASW
15日	闪电十一人GO闪光/黑暗	RPG	LEVEL 5
15日	萌萌大战争 现代版3D	SLG	SystemSoft Alpha
15日	噗哟噗哟 20周年纪念版PUZ	SEGA	CAPCOM
22日	SD高达G世纪3D	SLG	NBGI
其它			
1.26	★生化危机 启示录（日版）	AVG	CAPCOM
2.7	★生化危机 启示录（美版）	AVG	CAPCOM
2.14	★New Love Plus	AVG	KONAMI
2.16	剧院节拍 最终幻想	MUG	Square Enix
未定	★合金装备3 食蛇者3D	ACT	KONAMI
未定	三国无双VS	ACT	KOEI TECMO
未定	★火焰纹章新作	SRPG	NINTENDO
未定	★怪物猎人4	ACT	CAPCOM
未定	BRAVELY DEFAULT	RPG	Square Enix
未定	皇牌空战3D CROSS RUMBLE	STG	NBGI
未定	铁拳3D PRIME EDITION	FTG	NBGI
未定	★纸片马里奥	ACT	NINTENDO
未定	马里奥网球	SPG	NINTENDO
未定	心灵写真 附体笔记	AVG	KOEI TECMO
未定	初音未来 未来计划	MUG	SEGA

广告和谐页

烤场纪律：严禁交头接耳，专心胡编乱造！

期末烤场

本期考题

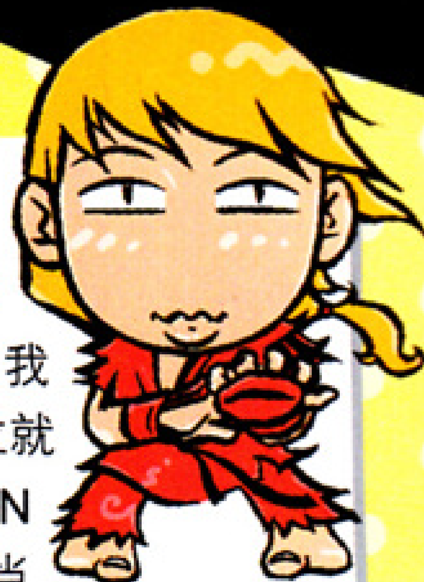
题目1实体游戏和数据下载你更喜欢哪个？

出题老师：胖哥

题目2各位编辑判断一个游戏好坏最重视哪部分？

出题老师：麦兜

考生姓名：小沛　烤号：DROOI　学校：街霸进修学院



作文题目：虚拟和现实，我选择后者。

先举个简单的例子吧，我是《街霸》迷，当初《超级街霸4AE》的网络下载比实体盘先发售，为了尽快玩到我第一时间花钱下载，而宇多田买的是实体盘。我们在单位就玩宇多田的盘，后来他白金之后就把盘卖了，而眼看PSN的账户认证只限于两台主机，我的游戏拿到单位也只能当《超级街霸4》玩，郁闷啊！反正我觉得还是手里拿着实体盘心里才踏实，网上下载的游戏仅限于消遣用的小游戏。另外像现在很流行的DLC方式，我就有些不习惯。明明可以放到一张盘里，非要分开来卖，厂商只追求经济利益，让我感到十分不爽。

作文题目：游戏归根结底是拿来玩的

游戏的好坏无非就是画面、音乐、系统、手感、剧情等等。不过评判一款游戏的素质还要看它是不是真正“好玩”。例如《瓦里奥制造》、《勇者别嚣张》系列，画面就别说了，但创意很好，于是就可以称作是好游戏。在众多动作游戏当中，很多作品画面非常不错，剧情也可圈可点，但是手感生硬，这就是它的致命伤，动作游戏主要看手感，其他的不过是辅助。另外像角色扮演游戏，假如其他方面都很好，但剧情和系统很糟糕的话，也会将其他方面都抹杀掉。所以，每种类型的游戏都有各自最关键的评判点，只要这个评判点做得好，那么游戏必然好玩，也只有好玩的游戏，才是最优秀的作品。

考生姓名：蔬菜汁　烤号：828　学校：蓝翔技校



作文题目：留下曾经活着的证据

就我本人来讲更喜欢实体，比如光盘盒、游戏卡带，因为随着年龄的增加，能静下心来玩游戏的时间会越来越少，身边会被很多这样那样的琐事围绕。即使以后不经常玩游戏了，也可以看看这些收藏来回忆童年。而且，不知道是不是年龄大的原因，对那些下载服务有一种与生俱来的抵触情绪。伴随着年龄不一定只有增加，也有减少，那就是记忆力。有时候我自己都不知道自己到底都玩过什么游戏了，如果真有那么一天，我坐在阳台外的摇椅上发呆，朋友来拜访我、和我攀谈的话，我都不知道说什么好了，结果人家一眼看见我买的游戏，心里迸发出“哎呦嘿，这货还玩过这个呢！”时，不禁老泪纵横，和我四目相对，一起颤巍巍地捧着游戏卡，回忆那曾经拥有过的美好时光也不一定。

作文题目：我是剧情控

从小就非常喜欢看电影，所以就游戏而言，比起游戏画面、操纵感、系统的进化程度等等，我反而更喜欢游戏的剧情。早期的游戏比如“兰古瑞萨”《梦幻模拟战II》里的精彩情节——贯彻自己信念直到生命最后一刻的青龙骑士团团长里昂、率领村民自警团守护村落的老战士等等，这些情节一直到很久以后我都还记得。那时并不会日语，但是一个个画面组成的故事，冲击力反而比大量的文字输入更直接更能刺激我的记忆力，当然也有可能是使用了SL大法的原因吧。

考生姓名：宇多田　烤号：HIKKI-9　学校：UH学院



作文题目：看得见摸得着，才算好！

首先说明这里说的数据下载不是盗版的意思，其实这问题就是针对现在慢慢流行开的虚拟下载，目前SONY在这方面算是身先士卒，一般PS3和PSP的游戏，以及马上就要发售的PSV游戏，都采用了这种实体盘外加虚拟下载两种方式销售的模式，而这也就引发出了关于实体游戏和虚拟下载孰好孰坏的争论。我个人还是比较偏向于实体游戏，毕竟这种摸得到的东西能让我内心平静，而不是花钱买一个根本摸不到的东西，玩完删掉仿佛没存在过，目前我还接受不了这种游戏方式，我相信绝大多数玩家想法也和我一样，当然虚拟下载也有优势，比如价格会便宜一些，但多花一点钱，买到一个看得见摸得着的东西，即使不玩那游戏，盯着看也是一种享受不是吗？好吧，我的强迫症又开始发威了……

作文题目：剧情控咻的一声飞过

我记得之前貌似有过一个类似的问题吧？难道是我错觉吗？小熊判断一个游戏好坏，首先考虑的是它的剧情是否能吸引我，这点非常重要！没有一个好剧情根本不会有什么好游戏（个人意见），比如之前的NFSMW，虽然剧情很简单，但是玩起游戏来很有感觉，可是到了PS3的热力追踪，没有剧情让我玩的很是X疼，就算游戏手感如何爽快也不能带给我之前《最高通缉》时的快感，毕竟这游戏少些什么……除了是个剧情控之外，我还是半个画面党，么有好画面玩起来很无趣啊！

考生姓名：赤银　烤号：J-27气魂组　学校：如月学园



作文题目：其实无所谓

正版诚可贵，实体价更高……要知道对于没钱的人来说，下载版游戏便宜的那千几日元真的是很实惠的说。不能否认，人人都喜欢贪便宜，这也就是为什么那些支持正版的玩家偶尔也会下个iso玩玩。好吧扯远了……说回实体和数据下载。要说下载版真有什么比不上实体版的话，恐怕就是那些特典了吧。毕竟下载版不可能连特典的手办、画集、海报、电话卡啥啥的都可以下载吧，所以想要特典的还是要买实体。而且当快递员把游戏送上家门，或是出门亲自采购游戏的成就感其实也是难以抗拒的一个方面呢。

所以说到底选哪个，终归还是因人而已，因情况而已是了。没必要支持哪个，抵制哪个，这并不是需要从一而终的原则性问题罢了。

作文题目：游戏其实是个整体

剧情、画面、人设、音乐、声优、系统、手感，其实这些全部在一起才真正成为一个游戏，很多时候是无法分割开来看的。虽然画面、人设、声优这些有可能是外在最先吸引人的部分，而剧情、系统等等部分则又决定了游戏的深度与可玩性，只有这些全部达到一个高度才能称得上是一个好游戏。只有这些全部达成一个微妙的平衡才能吸引玩家去追求她，，欣赏她，称赞她。这是缺一而不可的。否则便是不完美，否则便会留下遗憾而被人诟病。因此，仅仅通过任意一个方面来评价游戏都是不够的，至少我如此认为。虽然所有方面都符合大家胃口的游戏实属少有吧，但这正表明了游戏业界的有待进化之处。

考生姓名：12月的雪　烤号：星海陆战队　学校：压力山大学

12

作文题目：一帮人去买游戏！

还是实体要好一些吧，毕竟下载版有很多限制，比如光封大陆IP这一点就闹不住呀。说道下载版我想到了《艾伦，你醒醒（ALAN WAKE）》，这是款买360时送的下载版游戏，我靠！说到这个我就忍不了了！我一共下了8个小时有没有！8个小时呀！360都快烧了。我家还是2M的呢！这都下了8个小时，我就周6-日放假休息，还浪费了一天的时间，一天的时间呀，我是上班族呀，上班族伤不起呀。

还有一点就是我喜欢去实体店，并且每次去的时候都会叫上肥皂，作为一个美式游戏的爱好者，我和他向来有的聊。偶尔宇多田和赤银也会和我们一起去，大家一路上说说笑笑很是有意思。如果改成数据下载的话，这些乐趣岂不是都没了。

作文题目：游戏性才是王道

什么决定这一个游戏的好坏？答案是其本身的游戏性。细腻的剧情、创新的游戏方式、优秀于其他动作游戏的手感、无拘无束的宏大场景等等，就是这些决定着游戏的好坏，而这些是什么？就是游戏性呀。举一个简单的例子：《节拍天国》，这款游戏对大家而言一定不会陌生，这款游戏的特点就是音乐和小游戏的结合，轻松的游戏方式配合着简约却又不简单的色调，再加上琅琅上口的曲风，这几个因素就是游戏的特色，这个特色就是这款游戏的游戏性。

《电击收藏》，用百分之百的努力，带给您百分之百的精彩！

电击光盘精彩抢先看

2011年12月下 绝赞发售中！

DVD影像内容

●魅力抢眼秀

阿修罗之怒(PS3/XBOX360) 炽焰帝国2(PS3/XBOX360) 极限滑雪(PS3/XBOX360) 最终幻想13—2(PS3/XBOX360) 天启之王(PSP/PSV) 杰克与达斯特高清收藏集(PS3) 特别行动：战线(PS3/XBOX360) 马里奥赛车7(3DS)

●真人MV音乐欣赏

刺客信条 启示录

●动画CG欣赏

铁拳 血腥复仇

●经典回顾

塞尔达传说系列视频

●动画欣赏

怪物猎人日记炎炎可危猫猫村G（十）

●特别收录（光盘内附赠内容）

PSP游戏《跨越我的尸体》

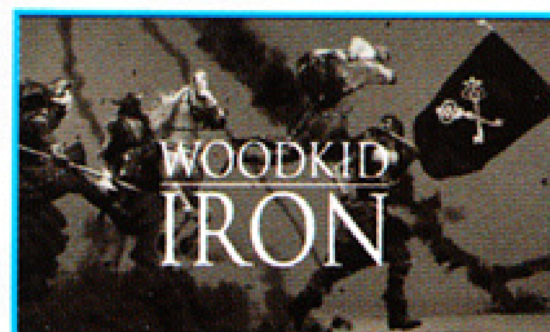
《初音未来：歌姬计划扩展版》音乐集

《极品飞车 亡命天涯》原声音乐

《刺客信条 启示录》高清壁纸

等精彩内容（详情请见光盘内）





30Min 《天启之王》即将登场 《马里奥赛车7》超人气游戏

《天启之王》最近又放出最新游戏视频，此游戏将与12月登陆PSP和PSV，本作中玩家能够使用的武器有剑、枪、斧等共7种类型，每一种都拥有不同的攻击范围等等特点。而在对付大中型的怪物等时需要将其从"混沌"之中拉出，相信本作将是一款值得你玩的游戏。《马里奥赛车》系列是任天堂的招牌游戏，深受玩家们的喜爱，而最新作《马里奥赛车7》也即将在12月份和玩家们见面，在新作中玩家可以在空中和海里行驶，玩家还可根据自己的喜好自由组合轮胎、滑翔翼等部件，就让我们一起等待它吧！

15Min 真人MV音乐欣赏 刺客信条 启示录

自2007年首次发布，《刺客信条》已拥有超过两千八百万的全球单位销量，该品牌已经发展成为次世代主机平台上最畅销的系列作品之一，《刺客信条 启示录》的上市，使育碧最初的构想终于化身为一款不可错过的年末游戏大作。此次《电击收藏》带来了《刺客信条 启示录》的音乐真人MV，这首歌是来自加州的Woodkid发行的作品Iron，本次的MV找来了超级名模Agyness Deyn担任MV女主角，而这支MV的导演也是由Woodkid担当。歌曲相当的震撼人心，另外，视频中还有中英文字幕，对这个MV有爱的玩家们，赶紧一起去看一看吧！

15Min 本期热点 精彩不断

此次的《电击收藏》带来很多精彩的游戏内容，由Alfa System开发，SCE的名作重制PSP游戏《跨越我的尸体》，是一款以"世代交替"为主题的RPG，玩家所扮演的一族将通过与神灵结合来延续血脉，直到打败宿敌朱点童子解除诅咒。本期赠送的就是这款游戏啦，另外，在杂志中，还有赤银为大家带来本作的详细攻略，玩家不要忘了到杂志中去看一看哦，当然我们光盘里还有更多附赠的内容，更多详情内容还请您到光盘里去看一看。

15Min 经典回顾 塞尔达传说系列视频

相信童年有游戏陪伴的玩家们对《塞尔达传说》并不陌生，《塞尔达传说》系列被认为是最有影响力的游戏之一。该游戏融合了动作、冒险、解谜、角色扮演，还包含了少量的平台跳跃，潜入，竞速等等的元素。是任天堂的招牌系列之一，在全球有很大的影响力，媒体对其的评价也是最高的作品之一。本次我们带来了《塞尔达传说》系列视频回顾，看到这个视频，相信你一定能够回忆起童年游玩此游戏时的心情，也希望大家能够喜欢。

15Min 动画CG欣赏 铁拳 血腥复仇

《铁拳》系列一直是玩家非常喜欢的一款格斗游戏，而最近3D动画电影《铁拳：血腥复仇》公布之后相信很多玩家也想看这部电影，《铁拳》系列中也一直都有着精彩的CG动画，相信把这种精彩的CG技术运用到电影中定会受到玩家的热爱。本期光盘就带来了电影《铁拳：血腥复仇》的开场动画，我们可以看到动画的水平还是相当的高。相信电影也会很快和玩家见面的，如果你喜欢它，不如先到光盘里去看一看CG动画。而游戏《铁拳 混合版》也即将上市了，游戏中也将赠送这个电影的蓝光光盘。

《电击收藏》，诚征各方玩家的精彩创意

如果您愿意为我们的节目增光添彩，那就赶紧秀出你自己吧

●如果您对节目有任何建议 或意见，请认真填写"闯关族的家"中附带的回函卡，以便我们能够尽快改进，将节目做好。

●如果您有好的创意，或者希望在光盘中收录您的节目（如达人影像等），请致电：010-64472920


NEED FOR SPEED
THE RUN